

PRECAUTIONS

This disc contains game software for the PSP™ (PlayStation®Portable) system. Never use this disc on any other system, as it could damage it. Read the PSP™ system Instruction Manual carefully to ensure correct usage. Do not leave the disc near heat sources or in direct sunlight or excessive moisture. Do not use cracked or deformed discs or discs that have been repaired with adhesives as this could lead to malfunction.



Push down one side of the disc as shown and gently pull upwards to remove it. Using excess force to remove the disc may result in damage.



Place the disc as shown, gently pressing downwards until it clicks into place. Storing the disc incorrectly may result in damage.

HEALTH WARNING

Always play in a well lit environment. Take regular breaks, 15 minutes every hour. Avoid playing when tired or suffering from lack of sleep. Some individuals are sensitive to flashing or flickering lights or geometric shapes and patterns, may have an undetected epileptic condition and may experience epileptic seizures when watching television or playing videogames. Consult your doctor before playing videogames if you have an epileptic condition and immediately should you experience any of the following symptoms whilst playing: dizziness, altered vision, muscle twitching, other involuntary movement, loss of awareness, confusion and/or convulsions.

PIRACY

The PSP™ system and this disc contain technical protection mechanisms designed to prevent the unauthorised reproduction of the copyright works present on the disc. The unauthorised use of registered trademarks or the unauthorised reproduction of copyright works by circumventing these mechanisms or otherwise is prohibited by law.

If you have any information about pirate product or methods used to circumvent our technical protection measures please email anti-piracy@eu.playstation.com or call your local Customer Service number given at the back of this manual.

PARENTAL CONTROL

This PSP™ (PlayStation®Portable) Game software has a preset Parental Control Level based on its content. You can set the Parental Control Level on the PSP™ system to restrict the playback of a PSP™ Game with a Parental Control Level that is higher than the level set on the PSP™ system. For more information, please refer to the PSP™ system Instruction Manual.

ULES-00011

Game © 2005 Ignition Entertainment Limited. Library programs © 2003-2005 Sony Computer Entertainment Inc. exclusively licensed to Sony Computer Entertainment Europe. FOR PERSONAL USE ONLY. Unauthorised copying, adaptation, rental, lending, distribution, extraction, re-sale, arcade use, charging for use, broadcast, public performance and internet, cable or any telecommunications transmission, access or use of this product or any trademark or copyright work that forms part of this product are prohibited. Published by Ignition Entertainment Limited. Developed by Awesome Studios. The communication of this product includes software developed by the NetBSD Foundation, Inc. and its contributors.

For a complete list of contributors please see www.scei.co.jp/psp-license/pspnet.txt

PAN EUROPEAN GAMES INFORMATION (PEGI) AGE-RATING SYSTEM

The PEGI age-rating system protects minors from games unsuitable for their particular age group. PLEASE NOTE it is not a guide to gaming difficulty.

Comprising two parts, PEGI allows parents and those purchasing games for children to make an informed choice appropriate to the age of the intended player. The first part is an age rating:-



The second is icons indicating the type of content in the game. Depending on the game, there may be a number of such icons. The age-rating of the game reflects the intensity of this content. The icons are:-



VIOLENCE



BAD LANGUAGE



FEAR



SEXUAL CONTENT



DRUGS



DISCRIMINATION

For further information visit <http://www.pegi.info>

PARENTAL CONTROL LEVEL

This game is classified according to the PEGI rating system. The PEGI rating marks and content descriptors are displayed on the game package (except where, by law, another rating system applies). The relationship between the PEGI rating system and the Parental Control Level is as follows:

PARENTAL CONTROL LEVEL	PEGI RATING AGE GROUP
9	18+
7	16+
5	12+
3	7+
2	3+

Mercury

Archer Maclean's™

Quick-Start Game Summary

Test your tilting dexterity against 72 levels of liquid mayhem spread across 6 game worlds!

All 6 game worlds are accessed through portals around a central game HUB. When starting a new game, only Neon (the first world) is open because it's a tutorial world. The simple levels within guide you through elementary tilt control, use of colours, basic object interaction and so on. All tutorial levels must be completed to access the tougher levels in World 2 and beyond.

You can load or save an entire game almost at will, so you can quickly pick mercury up and carry on exactly where you left off. But beware, it's very addictive and hours will fly by!

Each world consists of 12 levels divided into 3 Time-based, 3 Percentage-based and 3 Task-based missions, followed by 2 Combo levels, and finally 1 Boss level.

To unlock the next world you must complete all levels within the current world.

Once you complete a level you will get a score based on time remaining, percentage mercury saved and tasks completed, with a bonus multiplier applied to the level type and multiplied by the world you have reached. The top 5 Scores per level are automatically saved.

There are many unlockable levels activated by improving your rank or progressing through the game. But beware: these hidden levels are designed to be ingenious and extra tough.

WLAN two-player mode allows every level to also be played head-to-head against a friend. You both share the same level and you see your opponent as a semi-transparent blob, this will help to judge who's in the lead. Very addictive!

The communication function of this product includes software developed by the NetBSD Foundation, Inc. and its contributors. For a complete list of contributors please see <http://www.scei.co.jp/psp-license/pspnet.txt>.

Default Controls Summary

Hold the SELECT button to show the Help screen within a level. Controlling the game is simple: you just move the analog stick to 'tilt' the levels and guide your various coloured blobs around.

The game has camera controls for view rotate, zoom, and blob focus. You can use these to control whether you are looking at the main blob close up, or stepping back to see all the blobs at once.

Zoom in/out using the L and R buttons, rotate left/right using the □ and ○, view up/down using the △/× buttons. Adjust blob focus using the left directional button.

Press the START button to pause the game and adjust various game, control and camera options.

Press the HOME button to quit and return to the PSP™ Home Menu. That's it — enjoy!



Contents

SETTING UP	4
Memory Stick Duo™	4
Language Select	4
Wireless (WLAN) FEATURES	5
DEFAULT GAME CONTROLS	5
Tilt Control	5
Help Screen	5
THE GAME CAMERA	6
Default Camera Zoom and Rotate	6
Camera Modes	6
MAIN MENU	7
New One-Player game	7
Two-Player Game	7
Load Game	7
Options Menu	7
GAME STRUCTURE	8
The World Hub Menu	8
The 1st World NEON - Tutorial Levels	8
Level Select Screen	8
Basic Target for All Levels	9
SUMMARY OF LEVEL SELECT STRUCTURE	10
THE SCORE SYSTEM	11
How to Improve your Score	11
COLOUR MIXING RULES	12
Colour Mixing Examples	12
PLAYING A ONE-PLAYER GAME	13
In game Status Window (One-Player)	13
Pausing the Game During a Level	14
Level Finished Menu	14
Failing a Level	14
Saving a Game	14
PLAYING A TWO-PLAYER GAME	15
In-game Status Window During Two-Player games	15
Setting up a Two-Player Game	16
Hosting a Two-Player game	16
Joining a Two-Player Game	17
LEVEL OBJECTS AND ELEMENTS	18
MERCURY CREDITS	21
TECHNICAL SUPPORT	23

Setting Up

Set up the PSP™ system according to the instructions in its instruction manual. Turn the PSP™ system on and the POWER indicator will light up green. The Home Menu will be displayed. Press the OPEN latch to open the disc cover. Insert the Archer Maclean's™ Mercury™ disc with the label side facing the rear of the PSP™ system and then securely close the disc cover.

Select the  icon from the Home Menu and then select the  icon. An image of the software will be displayed. Select the image and press the  button to commence loading.

PLEASE NOTE: the information in this manual was correct at the time of going to print, but some minor changes may have been made late in the product's development. All screenshots for this manual have been taken from the English version of this product, and some screenshots might have been taken from pre-completion screens that differ slightly from those in the finished product.

MEMORY STICK DUO™

To save game settings and progress, insert a Memory Stick Duo™ into the Memory Stick Duo™ slot of the PSP™ system. Saved game data can be loaded from the same Memory Stick Duo™ or any Memory Stick Duo™ containing previously saved game data.

Language Select



Use the left button / right button to select the language flag that matches the language you require. From then on, all menus will be in your selected language. The options are :

- English
- Spanish
- German
- Italian
- French



WIRELESS (WLAN) FEATURES

Software titles that support Wireless (WLAN) functionality allow the user to communicate with other PSP™ systems, download data and compete against other users via connection to a Wireless Local Area Network (WLAN).



AD HOC MODE

Ad Hoc Mode is a Wireless (WLAN) feature that allows two or more individual PSP™ systems to communicate directly with each other.



GAME SHARING

Some software titles feature Game Sharing facilities which enable the user to share specific game features with other users who do not have a PSP™ Game in their PSP™ system.



INFRASTRUCTURE MODE

Infrastructure Mode is a Wireless (WLAN) feature that allows the PSP™ system to link to a network via a Wireless (WLAN) Access Point (a device used to connect to a Wireless network). In order to access Infrastructure Mode features, several additional items are required, including a subscription to an Internet Service Provider, a network device (e.g. a Wireless ADSL Router), a Wireless (WLAN) Access Point and a PC. For further information and setting up details, please refer to the PSP™ system Instruction Manual.

NOTE: Mercury only supports AD HOC MODE.

Default Game Controls

The control configuration screen is available by selecting Control Options from the Main Menu. This screen summarises each game control and which primary colours combine to form secondary colours. It is also possible to reconfigure some of the button controls by using the up button / down button to show alternative control layouts; you must press the  button to confirm the new layout.



Tilt Control

Throughout the game you guide the mercury blob(s) around simply by tilting the tray with the analog stick. The more tilt you apply to the level, the faster the mercury will flow. It's that simple.

Help Screen

Press and hold the SELECT button to see the Help screen during any level. The Help screen shows you the colour mix rules and gives you a description of the objects you will encounter during the game.

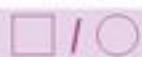
The Game Camera

Generally speaking, the view on the screen follows your main blob as it moves about the level. You can zoom in and out, and rotate around the blob.

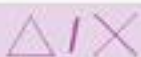
There are times when the main blob will split into many separate smaller blobs, either because you need them to, or because they have become trapped. By default the game camera will pull back, trying to keep everything in view.

DEFAULT CAMERA ZOOM AND ROTATE

The R, L, , ,  and  buttons control the following options:-



Rotate camera left/right



Raise/lower the camera view

R / L

Zoom camera in/out

CAMERA MODES

The up, left, down and right directional buttons control following options:

Up directional button /
down directional button

Toggle between single blob close-up focus, and multi-blob zoom out focus.

Left directional button /
right directional button

Toggle the camera 'focus' between each of the separate blobs on the tray.



This icon momentarily appears on the screen when you have switched the camera to look at all blobs on the level, resulting in the camera zooming out to get all the blobs in view. The camera will zoom back in if the blobs merge or some fall off the edge of the level.



This icon momentarily appears on the screen when you select the camera to look only at one mercury blob. You can jump the view between all the blobs available using the left button / right button. When you are looking at only one blob you can zoom in very close.

In this mode, any of the blobs that are still on the level but out of sight are illustrated by small arrows pointing off the screen edge; this is to keep you aware of the positions of all of your blobs.

Main Menu



New One-Player game

When you select NEW GAME a new one-player game will be started from scratch and any previous game progress, set-up data or scores held in the memory that have not been saved will be lost.

The game flies you down into the main world HUB, around which are the 6 portals into the worlds beyond. Initially, only one portal is open — this is for the NEON world. Neon is a tutorial area in which you will work through 12 simple levels which introduce you to basic concepts of tilting, colour blending and splitting, interaction with common game objects like Paint Shops - to change your blob's colour - moving floors, switch-activated gates and so on.

Initially only the lowest level of each game type is accessible. All other levels are locked, as shown by a red cross symbol on each. You can only access these by sequentially completing the lower levels.

Two-Player Game

This option sets up a two-player game using the WLAN connection. In this mode, two people play the same level in a competitive manner on two separate machines. Each player sees their opponent as a semi-transparent blob. You can then see who is winning, losing or in a mess! During two-player mode, the games status display shows two sets of remaining levels, and two tasks completed, but only one shared count down timer.

Please refer to the special two-player section later in the manual for more information.

Load Game

Selecting the Load Game option will bring up the in-built Save Data utility of your PSP™ which will allow you to load a previously saved game.

Options Menu

This is available from the Main Menu and also the in-game Pause Menu. From the Options Menu you can adjust the settings for camera rotate (90 degrees, 45 degrees or free movement), and adjust the volume settings for the sound effects, the background music and the mercury sounds.

Game Structure

The World Hub Menu

Mercury contains 6 worlds of 12 levels each, making 72 levels in total. These worlds are arranged in order of difficulty around the edge of the game's central control HUB.

You see the Hub as soon as you start a new game, but you return to the Hub by leaving a world's Level Select screen, or after starting a brand new game. The Hub shows the 6 world entry portals. If a portal is open you can enter the Level Select screen shown through it. Each portal will only open if you have completed all 12 levels in the world before it. If you complete the 12th level in a world, the game shows a short video and guides you out to the world Hub where you are left looking into the next world's open portal.

The worlds' names are: Neon (easy tutorial world), Quartz, Aqua, Xero, Helios and Nano (the hardest).

The 1st World NEON - Tutorial Levels

When you start a new game, only the portal into Neon, the tutorial world, is open. Neon levels are very simple and introduce you to the basic aspects of game play such as level tilting, colour blending, colour-activated switches and gates, moving floors and other elementary object interaction skills that you will need to learn in order to survive the more challenging levels in later worlds. Many tutorial levels can be completed in seconds, whereas some higher world levels will take a lot longer.

Each time you start a level, the game flies you around the level to introduce you to its layout.

You can skip to the start by pressing the  button. However, in tutorial levels you will see instructions explaining what the time limit and main goal are.



Level Select Screen

The Level Select screen shows a rising tier of 12 levels per world. These are split into Three Time-based, three Percentage and three Task-based levels, then two Combo and one Boss level.



You start off at the bottom and unlock the higher levels by completing the lower ones. Locked levels are shown with a red cross. Use the directional buttons to jump about; you cannot jump onto locked levels. Start a level with the  button, the  button will let you quit and return to the world Hub.

Completing the Boss level involves solving all level objectives as well as battling a new game object or feature; the requirements will be tight. When you complete Boss levels the game plays an introductory video to the next world and places you back in the world Hub facing the newly unlocked world portal.

Race Levels

Race levels are primarily about how fast you can complete the level before the time runs out. As the level begins, the maximum time is displayed. A warning sound will be heard 10 seconds before it reaches zero. On Race levels, saving your entire blob is not as important as the time taken to get to the Finish but although a smaller blob travels faster, you will get fewer points for losing some of the mercury. The level will end if you run out of time or the mercury level falls below the minimum.

Percentage Levels

In Percentage levels, you need to preserve as much of the mercury blob as possible. Keep an eye on the mercury level meter in the status display, as it will show the minimum required for level completion. If your level falls below the minimum, you will fail the level. The count down timer is more generous than on Race levels because blob preservation is the main aim.

Task Levels

Task levels have a number of beacons that need to be activated using coloured switches and other devices. The further you progress through the game, the more puzzling these levels will become.

Combo Levels

Combo levels combine two main objectives: Race and Percentage or Percentage and Task. They are designed to test the skills you have learnt in skills from the earlier levels.

Boss Levels

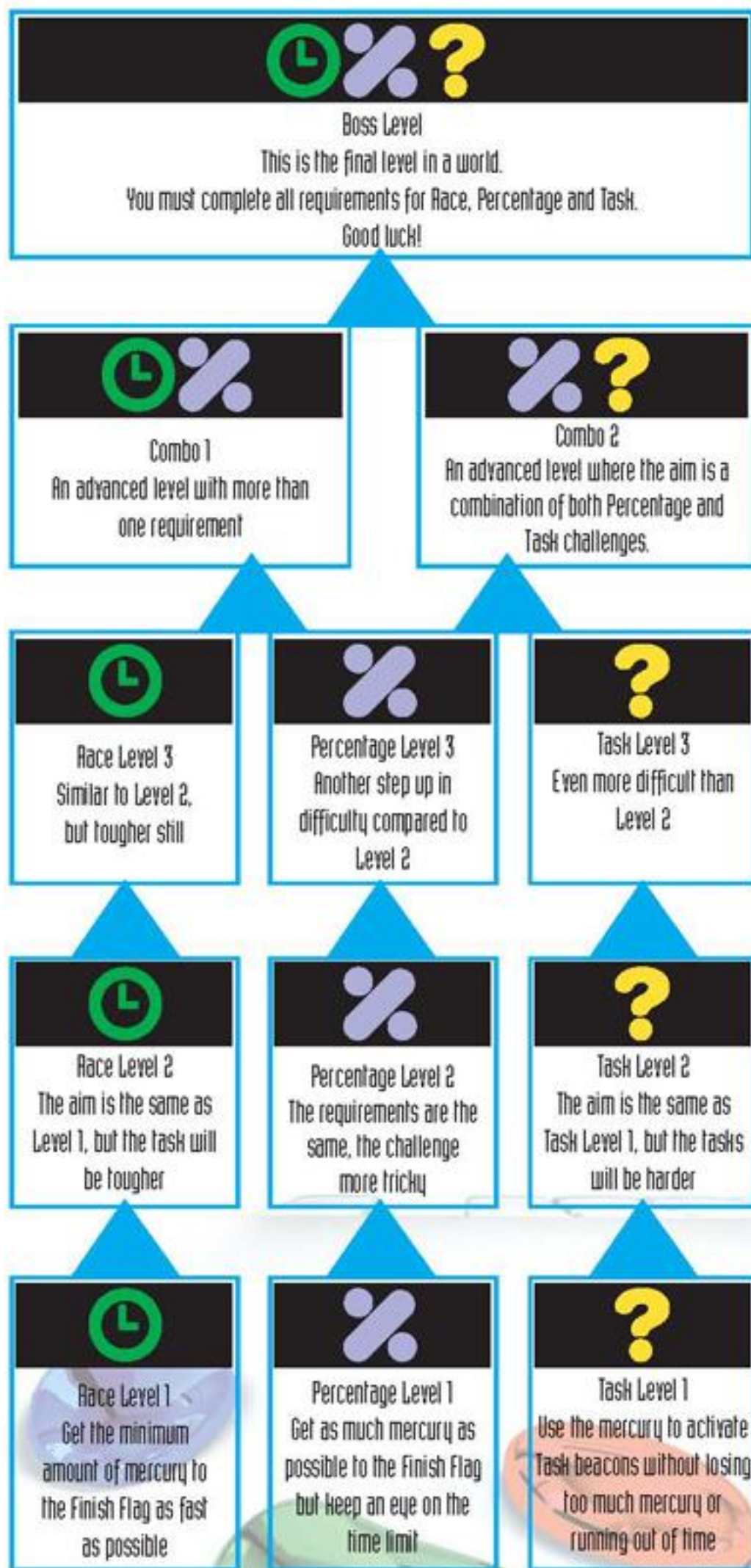
Boss levels combine all three objectives. Completing a Boss level will unlock the next world.

As you progress through the game, all the time limits get tighter, the minimum mercury levels increase and the number of tasks goes up. If you can complete the Boss level for world six you are probably from another planet.

Basic Target for All Levels

The aim is to get as much mercury across the level in the shortest time, by whatever means possible, and light up the end beacon and any others required along the way. Some levels end with a single colour-activated switch. These need just one tiny blob of mercury to reach it and light up the end beacon, so long as it's the right colour. Other levels have pressure switches that can only be activated if you get a certain amount of mercury to touch the pressure switch AND keep it there long enough for the switch to count up and activate the attached beacon. If your main blob is not big enough to fully activate the pressure switch then the count up bars shown will stop before they reach the end. Some levels have multiple task beacons; these can be completed in any order. The level is finished when all beacons are lit up.

Summary of Level Select Structure



The Score System

You are only awarded a score when you successfully complete a level.

Each of the 72 levels has its own High Score table; the scores attained are unique to that level and are not comparable to other smaller or larger levels. There are plenty of ways to maximise your scores.

All 72 High Score tables are updated whenever you save your game, so you can build up and improve your whole score history over time, from the very first occasion you start the game.

At the start of a new game, the initial top four High Score entries are set to values achieved by players during Mercury testing, so to get to the top spot you'll have to be pretty good!

This numerical score is based on the three key level-type objectives being: time remaining (to the nearest 100th of a second), the amount of mercury left (to the nearest percent), and how many tasks you completed (between 1 and 6 task beacons lit). There is also a bonus multiplier depending on the level and world numbers.

You receive 100 points in the time part of the score for each second remaining, so if the time remaining was 10.9 seconds then the score will be 1,090 points.

The percentage part of the score is 25 points per percent of mercury left on the level at completion. This gives a maximum of 2,500 points for preserving all 100% that you start off with.

The task part of the score is worked out as 500 points per activated task beacon, including the beacon at the end of each level. Most levels have one beacon, but some of the more complicated ones have up to 6 beacons so it's possible to get 3,000 points just activating them.

The bonus multiplier only applies to the level-type component part of the score. BUT on Combo or Boss levels this multiplier can be applied to two or more of the component parts because they are levels where you have to concentrate on two or more objectives such as time and percentage. So, a time and percent Combo level in World 4 completed with 10 seconds spare and with 60% mercury remaining and 1 task complete, could earn you $(10 \times 100 \times 4) + (60 \times 25 \times 4) + 500 = 13,700$.

How to improve your score

If your score is good enough to be in the top five for the level it will be shown listed along with the others.

You might think that you have done exceptionally well completing it in record time or saving the most mercury and completing all the tasks. BUT then when you see your score in only 5th place and the others above look much higher you will be left wondering how on earth the score could get better. Maybe it's time to start looking for some short-cuts.



Colour Mixing Rules

For the purposes of the game, mercury appears as silver when it's made up of any mixture of the three Primary colours **Red**, **Blue** and **Green**.

Any combination of **Blue**, **Red** and **Green** mercury will form a silver blob, regardless of the quantities involved.

When different coloured blobs are mixed, the original colours are lost and the blob becomes the new colour throughout. The image below explains this:



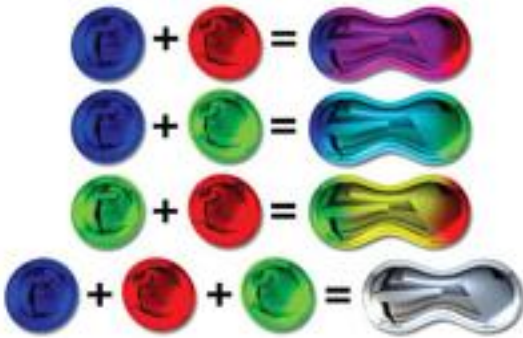
Primary Colour

Blue + Red

Blue + Green

Green + Red

Blue + Red + Green



Secondary Colour

Magenta

Cyan

Yellow

Silver

Colour Mixing Examples

- If a small **Red** blob is mixed with a large **Green** blob, the resulting blob will be pure **Yellow** and the size will be equal to the two blobs in total.
- If a small **Magenta** blob (made up of **Blue** + **Red**) is mixed with a large **Green** blob, the resulting blob will be **Silver**.



Playing a One-Player Game

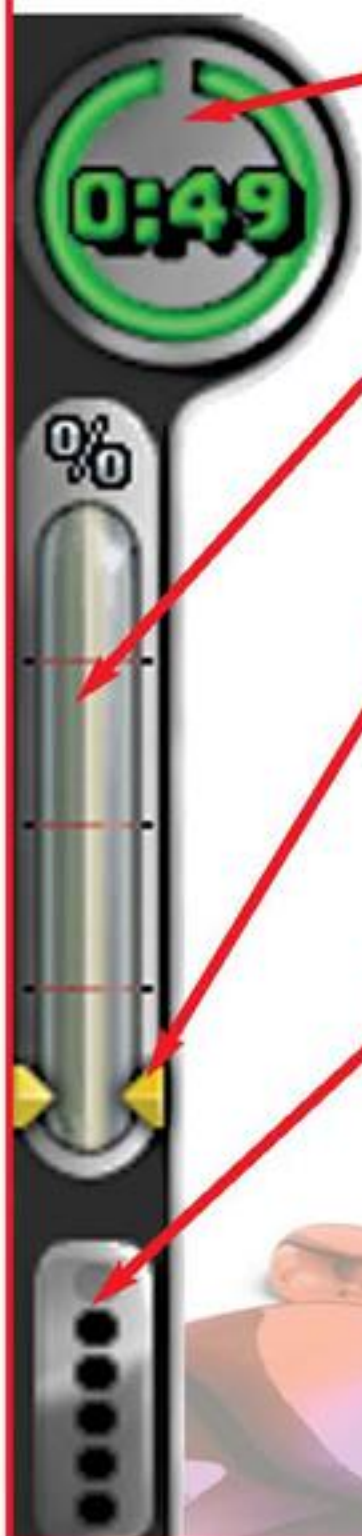
At the start of each level you will have a quantity of mercury on a tray. By simply tilting the tray using the analog stick left, right, up or down the mercury will flow around.

To complicate matters, various objects are positioned on the trays to help or hinder your progress; in some cases they can do both.

These objects may have a different visual appearance in each world, but their functionality is the same throughout the game.

In-game Status Window (one-player)

During a level, all the information you need is presented to you by this status area on the left of the screen.



Time:

Shows the time you have remaining to complete the level. Complete the level before the time runs out. This flashes red and makes a warning noise in the last 10 seconds.

Mercury Level:

This gauge shows how much mercury you have. As mercury is lost or destroyed this gauge will drop. You always start with 100%.

Percent Required:

All levels require you to keep a certain percentage of mercury active on the level. The minimum for survival is shown by the two yellow arrows on the mercury gauge. If the amount of mercury you have falls below the Percent Required, then the level will end.

Task Beacons:

All levels require you to complete certain tasks in order to finish the level. At the start of each level, the number of black boxes tells you how many tasks you must complete to finish the level. As you complete each task, the black boxes light up to inform you of your progress.

Pausing the Game During a Level

Press the START button during a level to bring up the Pause Menu. The Pause Menu allows you to take a breath from the liquid mayhem, but also gives you access to a number of game options:



- Resume level after a break
- Restart the level from the beginning, showing the level intro and task details again
- Camera options
- Control Options
- Change audio volumes
- Quit current level and return to the Level Select screen.

Level Finished Menu

When you successfully complete a level, the Level Finished Menu will appear. From this menu you have the following choices:



- Play the next level
- Retry the level
- Return to the Level Select screen
- Save the game.

Failing a Level

If you fail a level, you will be given the option to:



- Retry the level.
- Return to the Level Select screen to select another level.

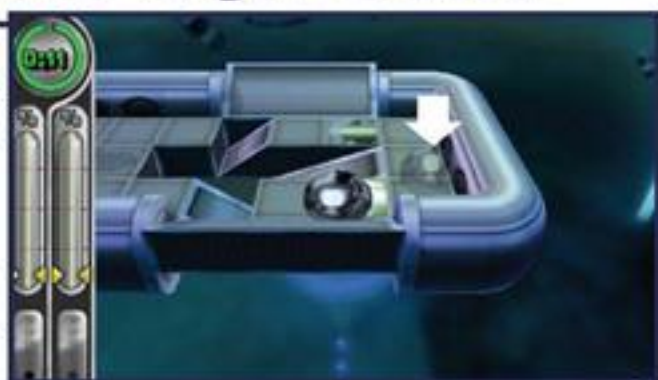
Saving a Game

If you wish to save your current game status and all of your current scores you can select this option and follow the on-screen information. The game will only save the locked/unlocked status of completed levels and will not save the partial progress through individual levels.

Playing a Two-Player Game

The object of a two-player game is simple: finish the level before your opponent and before the time runs out!

If one-player fails or loses too much mercury over the side, then the other player automatically wins!



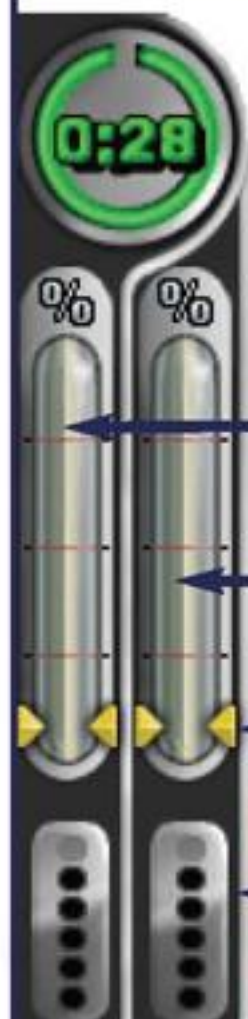
You both play the exact same level, starting at the same time with the same initial time/percentage/task limits as shown on the two-player Status display below.

Your opponent's mercury is indicated on your screen by a ghost blob with an arrow above it which shows you the colour, size and position of your adversary. This becomes very useful when your opponent has managed to split up into many smaller blobs, or you can use it to work out if they have sacrificed half their original blob just to get a little extra speed.

Either player can choose to concede a game, or if both players decide to concede at once the game will be drawn.

When the game is won, lost or drawn, you must decide whether to play another level, or to restart the current one.

In-game Status Window During Two-Player Games



The Status Window used in two-player mode is slightly different than the version used in one-player mode. You are both sharing the same level and the count down time limit, as well as the percentage and task requirement.

But there are now two sets of indicators side by side so that both players can quickly see who's got the most mercury left and tasks completed. You can use this to work out the other player's strategy.

Your information for amount of mercury left and tasks completed (Left hand side)

Opponent's information for mercury left and tasks completed (Right hand side)

Because both players are on the same level, the yellow arrows for minimum target percentage will always be the same.

The task beacon total will be the same for both players.

Setting up a Two-Player Game

- Before starting a multi-player game, please ensure the WLAN switch on the PSP™ is set to ON. You will not be able to start or join a two-player game unless the WLAN switch is set to ON.
- Note on network performance: If the client notices a break or jittery movement in the menus or during two-player play, this is most likely due to network performance degradation. Under these circumstances, please try to move the PSP™ systems closer together and remove any obstructions from between them.
- Notes about the two-player games
 - The Pause Menu is not available during the level introductory fly-by and Network Synchronisation.
 - If either player notices a break in movement of the other player's ghost blob, this is indicative of the network performance degradation. Under these circumstances, please try to position the PSP™ systems closer together and try to remove any obstructions from between them.
 - Choosing the 'quit' option during a game will DISCONNECT both players from the two-player game and return both to the Start Menu.

Hosting a Two-Player Game

The first thing to do before you start a multi-player game is enter the name you wish to use. Use the LEFT button / RIGHT button to select the character to change, then UP button / DOWN button to change it.



A player can choose to Start a Network Game (host), or Join a Network Game (client).

The player who starts a game then waits for someone to join that game. If the host chooses to decline the client that attempts to join, the host is returned to a 'waiting for player to join' state, and the client is returned to the list of started games.



Once the host accepts a client, both PSP™ systems are connected to each other. If this process fails, please move the PSP™ systems closer together.

The host will then choose which world and level to play. Both players get a display showing the current score: your score is shown on the left in white, and your opponent's score is shown on the right in red.



When the host chooses a level, the level will load and play will commence.

NOTE: The levels available in a two-player game are those available in the host's single-player game, so you may wish to load a game first in order to have more levels available to play.

Joining a Two-Player Game

The first thing to do before you start a multi-player game is enter the name you wish to use. Use the LEFT button / RIGHT button to select the character to change, then the up button / down button to change it.



If you choose to join a game, Mercury will search for games that have been started by other players and present you with a list of available games, indicating the name chosen by the host and the percentage of the game they have completed, and thus the number of levels available for the two-player game.

You then choose which game you wish to join and press the $\times$ button to confirm. You must then wait for the host to either accept or decline the request.



If the host accepts the request to join, you must wait for the host to select the level to be played. The two-player game will then begin.

If the host chooses to decline the client, the host is returned to a 'waiting for player to join' state, and the client is returned to the list of started games.

Level Objects and Elements



Coloured Switch

Activate the coloured switch by moving mercury of the same colour onto it. The switch will be connected by flux lines to a nearby gate or other device which will then be activated. These switches can be a variety of colours, including plain silver.



Beacon

Beacons light up when a task is successfully completed. They are clearly visible because they stand above the surrounding level details. They are activated by coloured switches or pressure switches connected to them by flux lines.



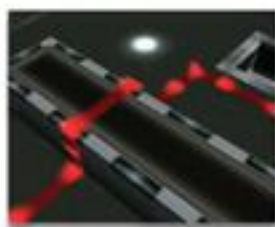
Pressure Switch

These are only activated when you move a certain amount of mercury onto them. This causes the chevrons to sequentially light up. If you do not have enough mercury on the switch, the lights will stop short of the end. You also have to keep the blob on the switch until all the chevrons have illuminated.



Paint Shop

Pass any blob of mercury through this device and it will change its colour to match the colour of the Paint Shop.



Flux Lines

These power lines connect switches and other elements together so you can work out what is controlling what. They animate at different speeds depending on whether they are active or not.



Flux Transmitter

These devices come in pairs and are used to activate objects that are too far away to be linked with a normal flux line. When they activate, they rotate and fire a beam of energy at the receiving unit to activate a nearby element. You must watch where they point in case the receiving unit is out of sight.



Filter Door

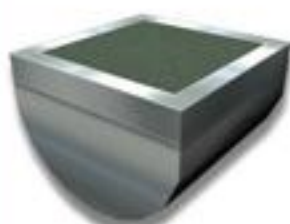
Only mercury of the same colour as the filter can pass through a filter door.





Door

Allows access to new areas of the tray, but these open and close depending on nearby switches, or are timed to open and shut at regular intervals. Some doors slide open or shut depending on the tilt of the level itself.



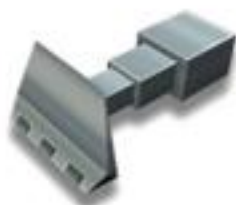
Platform

These move at different rates between two unconnected parts of the level, and can be used to transport mercury around.



Pile Driver

Pile drivers strike downward at regular intervals and if you get caught in one it will scatter your blob all over the nearby area or even off the tray itself. Be very careful getting past this device.



Pusher

They might be slow but they are as destructive as the pile driver. They can push your mercury right over the edge or into oncoming Mercoids.



Stan

This simple character rolls around in a preset manner stopping to change direction when encountering any obstacles, including mercury. Stan will always turn to the right when his path is blocked. You can therefore persuade him to roll onto switches and other devices where you might not want to take your mercury.



Spinner

There are a variety of spinners that either move in fixed angular steps, or rotate about their centre depending on how you push them around.



Gear

Similar in nature to the spinners, with the exception that they can only rotate 90 degrees at a time and usually need to be activated by nearby switches or flux transmitters.



Grav Bender

This device lies dormant until you get near it. When triggered it shimmers into view and drags nearby mercury blobs upwards by inverting the local gravity field. You can use them to fling mercury across gaps in the tray or over walls. But if you stay in the middle of them they can stick your mercury to the underside of platforms; when this happens the tilt controls are also inverted, not just the gravity.



Jacob's Ladder

These are high-energy devices charged with millions of volts of electricity. Get too close to them and you will have chunks of your blob vapourised until there's nothing left. It's quite a shocking device, but there's always ways around them once you know their behaviour.



Mercoïd

This nasty little character actually likes eating mercury. If you stray too close to a Mercoïd you risk having a piece chewed off.



Tilt Bridge

This bridge can be used to reach inaccessible areas of the tray; they are lowered by dropping some mercury onto the small lower scoop. Sometimes you will need to recover the mercury used to drop the bridge, as it may be required later.



Elevator

Used to transport mercury to different floors of the tray. May be activated by a switch.



Teleporter

Move your mercury underneath one of these and it will gradually teleport it to another area of the level that might be unreachable by normal means. Some Teleports may be One Way only, so make sure you're going to the correct place before you decide to try it out.



Vacuum Pipe

Vacuum pipes are sometimes fixed, and sometimes moving around in big circles. If you get too close to the entrance funnel you will be gradually sucked up, moved along a vacuum tube and spat out the other end. These devices can be useful, or treated as a hazard! You'll have to work that out when you get there.



Mercury Credits

Concept and Direction

Archer Maclean

Morris Butler

Ade Smith

Research and Development

Jeb Mayers

Mark Webster

Production

Rob Palfreman (Producer)

Graeme Monk

Programming Team

Jeb Mayers (Head of R&D)

Ed Bradley (Head Coder)

Ade Smith

Fred O'Rourke

Rich Turnbull

Ste Butcher

Mark Webster

Hieren Bloomfield

Morris Butler

Gordon Hayes

Steve Jones

Gareth Thomas

Audio Coding

Gordon Hayes

Jeb Mayers

Ade Smith

Music and SFX

John Hancock

Design

Archer Maclean

Neil Wigfield

Rich Hancock

Testing

Dave Newson

Steve Chimes

Mike Watt

Art and Special Effects

Drew Northcott (Head Artist)

Bela Lund (Lead Artist)

Chris Sharpley

Dan McCaul

Nina Simeone

John Moss

Rev Wicks

Rich Hancock

Norm Chung

Mark Antony

Antonio Flores

Hardware Support

Mike Watt

Special Thanks

David Spencer

Nathan Lance

Tom Davies

Badgers (Andrew)

Bev Souter

Linda Maizie

Darren Vine

Nick Williams

Michael, Tim and Hannah Northcott.

Tools Development

Fred O'Rourke (Tools Lead)

Dave Spencer

Mark Webster

Mercury Credits

The Reindeer
John and Linda
Nick and Sarah
Rod and Helen
PJ and Helsey

The Flying Baguette
Otto, for, well, being cute n fluffy

Female Support Crew

Sylvie
Liz
Magali
Wendy
Justine
Anne-Marie
Matilda
Sue,
Joanne
Kate
Heather
Emma

Ignition Entertainment Team

Managing Director
Vijay Chadha

Marketing Director
Greg Baverstock

Development Manager
Jim Phillpot

Packaging Layout and Manuals
Kelly-ann Styles

Product Manager
Peter Rollinson

I.T. Manager
Danny Bailey

Finance
Richard Cooke
Ismail Essack

European Product Manager
Manoj Kumar

UK Sales
Simon Insull

International Sales Manager
Phu Tien

Operations Manager
Joy Sreeraman

Ignition USA
Ellen Fuog, Ken Gratz
Jeff Hill, Michael Korajda

Ignition Japan
Haz Takeshita

With Special thanks:

Dave, Layla and Marina Sreeraman,
Corine, Manisha, Heair and Ramon,
Robert, Deb and Candy Philpot,
Ajay & Findlay Chadha,
Nicky, Ellie, Bethany & Bailey Rollinson,
Gunner & Brandi Styles & Dan Carter,
Amy Tien, Jack Gooby, Parul Kumar,
Simon and Andrew Cooke and 'The girls',
All our mums and dad who without them
this game would never have been possible.

Technical Support

Contact:

support@ignitionent.co.uk

Websites:

www.ignitionent.com

www.awesome.uk.com

Warranty:

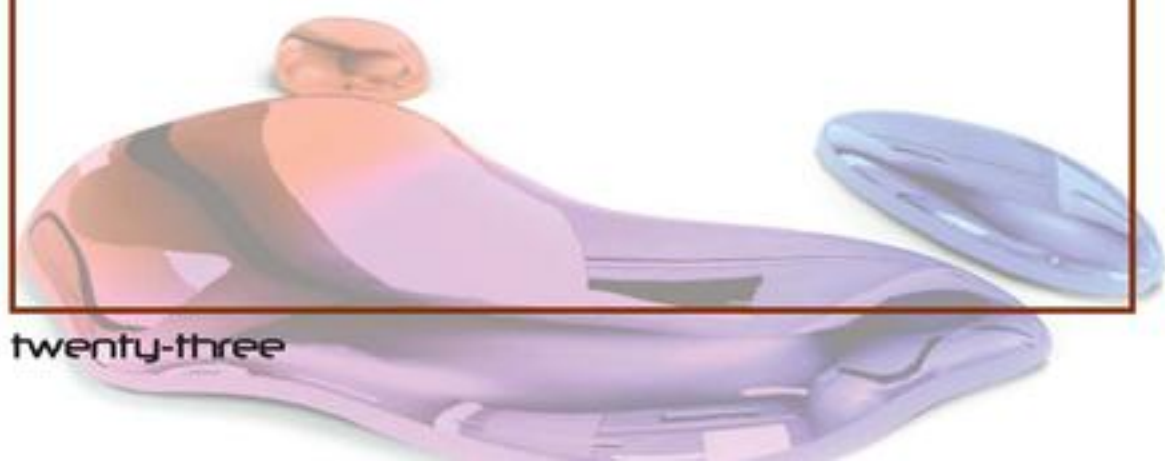
IGNITION ENTERTAINMENT LTD. LIMITED WARRANTY:

Ignition Entertainment Ltd. warrants to the original consumer purchaser that the medium on which this computer program is recorded is free from defects in material and workmanship for a period of 90-days from the date of purchase. If a defect covered by this limited warranty occurs during this 90 days warranty period, the defective product will be replaced free of charge.

Please retain the original or a photocopy of your dated sales receipt to establish the date of purchase for in-warranty replacement. For replacement, return the product, with its original packaging and receipt, to the retailer from which the software was originally purchased. In the event that you cannot obtain a replacement from the retailer, please contact Ignition Entertainment Ltd.

This warranty is not applicable to normal wear and tear. This warranty shall not be applicable and shall be void if the defect in the Ignition Entertainment Ltd. software product has arisen through abuse, unreasonable use, mistreatment, or neglect.

This warranty is in lieu of other warranties and no other representations or claims of any nature shall be binding on or obligate Ignition Entertainment Ltd. Any warranties applicable to this software product, including warranties of merchantability and fitness for a particular purpose, are limited to the 90-day period described above. In no event will Ignition Entertainment Ltd. be liable for any special, incidental, or consequential damages resulting from possession, use or malfunction of this Ignition Entertainment Ltd. software product.



CUSTOMER SERVICE NUMBERS

Australia *(Calls charged at local rate)	1300 365 911*
Belgique/België/Belgien Tarif appel local / Lokale kosten	011 516 406
Česká republika Po - Pa 9:00 - 17:00 Sony Czech Tarifováno dle platných telefonních sazeb. Pro další informace a případnou další pomoc kontaktujte prosím www.playstation.sony.cz nebo volejte telefonní číslo +420 222 864 111	222 864 111
Danmark support@dk.playstation.com Man-fredag 18-21; Lør-søndag 18-21	70 12 7013
Deutschland *(0,12 Euro/minute) Montag bis Freitag, 10.00 bis 20.0	01805 766 977*
Ελλάδα *Εθνική Χρέωση	801 11 92000*
España Tarifa nacional	902 102 102
France Prix d'un appel local - ouvert du lundi au samedi	0820 31 32 33
Ireland All calls charged at National Rate	0818 365065
Israel	09 971170
Italia Lun/Ven 8:00 - 18:30 e Sab 8:00 - 13:00: 11,88 centesimi di euro + IVA al minuto Festivi: 4,75 centesimi di euro + IVA al minuto. Telefoni cellulari secondo il piano tariffario prescelto	199 116 266
Malta Local Rate	23 436300
Nederland Interlokale kosten. Gesprekken kunnen voor trainingsdoeleinden worden opgenomen	0495 574 817
New Zealand National Rate	09 415 2447
Norge 0.55 NOK i startavgift og deretter 0.39 NOK pr. Minutt support@no.playstation.com Man-fredag 15-21; Lør-søndag 12-15	81 55 09 70
Österreich *(0,116 Euro/Minute)	0820 44 45 40*
Россия	+7 (095) 238-3632
Portugal *Serviço de Atendimento ao Consumidor/Serviço Técnico	707 23 23 10*
Suisse/Schweiz/Svizzera Tarif appel national / Nationaler Tarif / Tariffa Nazionale	0848 84 00 85
Suomi 0.79 Euro/min + pvm fi-hotline@nordiskfilm.com maanantai - perjantai 15-21	0600 411 911
Sverige support@se.playstation.com Mån-fre 15-21, Lör-söndag 12-15	08 587 822 25
UK National rate. Calls may be recorded for training purposes	08705 99 88 77

Please call these Customer Service Numbers only for PSP™ Hardware Support.

PRÉCAUTIONS

Ce disque contient un logiciel de jeu destiné au système PSP™ (PlayStation®Portable). N'utilisez jamais ce disque avec un autre système : cela pourrait l'endommager. Lisez attentivement le mode d'emploi du système PSP™ afin d'éviter une mauvaise utilisation. N'exposez pas le disque à une forte source de chaleur, aux rayons du soleil ni à une zone d'humidité. Afin d'éviter tout dysfonctionnement, n'utilisez pas de disque fissuré ou déformé, ni de disque réparé avec une bande adhésive.



Appuyer sur le côté du disque comme indiqué et soulever légèrement pour le retirer. Ne pas forcer pour ne pas endommager le disque.



Placer le disque comme indiqué et exercer une légère pression jusqu'au déclic. Ranger le disque correctement pour ne pas l'endommager.

AVERTISSEMENT SUR LA SANTÉ

Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures. Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Certaines personnes sans antécédents épileptiques sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie à la vue de certains types de stimulations lumineuses fortes, succession rapide d'images ou répétitions de figures géométriques simples. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent la télévision ou jouent à certains jeux vidéo. Si vous-même ou un membre de votre famille êtes épileptique ou si vous présentez l'un des symptômes suivants lorsque vous jouez : vertige, troubles de la vision, contraction musculaire, mouvement involontaire, perte momentanée de conscience, troubles de l'orientation et/ou convulsions, consultez un médecin avant de jouer à un jeu vidéo.

PIRATAGE INFORMATIQUE

Le système PSP™ et ce disque sont équipés de mécanismes de protection technique destinés à empêcher la reproduction non autorisée des éléments de ce disque soumis à un copyright. Toute utilisation non autorisée de marques déposées et toute reproduction non autorisée d'éléments soumis à un copyright en contournant ces mécanismes, ou de toute autre façon, constitue un délit.

Si vous possédez des informations sur des produits piratés ou sur les méthodes employées pour déjouer nos mesures de protection technique, veuillez nous en avvertir par e-mail à anti-piracy@eu.playstation.com ou contacter votre service consommateur local dont le numéro figure au verso de ce mode d'emploi.

CONTRÔLE PARENTAL

Ce logiciel pour PSP™ (PlayStation®Portable) Game possède un niveau de contrôle parental prédéfini, établi en fonction de son contenu. Vous pouvez définir un niveau de contrôle parental plus élevé que le niveau prédéfini. Pour de plus amples informations, reportez-vous au mode d'emploi du système PSP™.

ULES-00011

Jeu © 2005 Ignition Entertainment Limited. Programmes de bibliothèque © 2003-2005 Sony Computer Entertainment Inc. sous licence exclusive de Sony Computer Entertainment Europe. DESTINÉ À UN USAGE STRICTEMENT PERSONNEL. Il est formellement interdit de copier ce produit, de l'adapter, de le louer, de le prêter, de le distribuer, d'en extraire des données, de le revendre, de l'utiliser dans les salles d'arcade, de monnayer son utilisation, d'en faire des présentations publiques, de le diffuser et de le transmettre par Internet, par le câble, ou par tout autre moyen de télécommunication. Il en est de même pour les marques commerciales et les droits d'auteur qui composent ce produit. Édité par Ignition Entertainment Limited. Développé par Awesome Studios. The communication of this product includes software developed by the NetBSD Foundation, Inc. and its contributors. For a complete list of contributors please see www.scei.co.jp/psp-license/pspnet.txt

SYSTÈME DE CLASSIFICATION PAR L'ÂGE PEGI (PAN EUROPEAN GAMES INFORMATION)

Le système de classification par ordre d'âge PEGI a pour objectif d'éviter que les mineurs ne soient exposés à des logiciels de loisir au contenu inapproprié. REMARQUE IMPORTANTE : le système de classification PEGI n'indique aucunement le degré de difficulté d'un jeu.

Le système de classification PEGI se compose de deux éléments et permet aux parents et aux personnes désirant acheter un jeu pour un enfant de choisir un produit adapté à l'âge de cet enfant. Le premier élément est un logo qui détermine l'âge minimum recommandé. Les catégories d'âge sont les suivantes :



Le deuxième élément consiste en une série d'icônes indiquant le type de contenu présent dans le jeu. Ce contenu détermine la catégorie d'âge pour laquelle le jeu est recommandé. Ces icônes de contenus sont les suivants :



VIOLENCE



GROS MOTS



PEUR



TENEUR
SEXUELLE



STUPEFIANTS



DISCRIMINATION

Pour plus d'informations, visitez le site : [//www.pegi.info](http://www.pegi.info).

NIVEAUX DE CONTRÔLE PARENTAL

Ce jeu a fait l'objet d'une classification PEGI. Consultez l'emballage du jeu pour connaître les indications de classification et de description du contenu PEGI (sauf dans les cas où la loi impose d'autres systèmes de classification). La relation entre le système de classification PEGI et le niveau de contrôle parental est la suivante :

NIVEAU DE CONTRÔLE PARENTAL	CATÉGORIE D'ÂGE DU SYSTÈME PEGI
9	18+
7	16+
5	12+
3	7+
2	3+

Mercury™

Archer Maclean's™

Démarrage rapide - Résumé du jeu

Testez votre dextérité au cours de 72 niveaux de folie liquide répartis sur 6 mondes de jeu !

Les 6 mondes de jeu sont accessibles par le biais de portails disposés autour d'un axe des mondes. Lorsque vous commencez une nouvelle partie, seul le monde de Neon (le premier) est accessible, car il s'agit du monde didacticiel. Les niveaux tout simples qu'il vous propose ont pour but de vous apprendre à maîtriser les inclinaisons du plateau, l'utilisation des couleurs, les interactions de base, et ainsi de suite. Il est nécessaire de terminer tous les niveaux du didacticiel pour pouvoir accéder aux niveaux plus complexes du monde 2 et des suivants.

Vous pouvez charger ou sauvegarder votre partie quand vous le souhaitez, ce qui vous permet de reprendre une partie interrompue à tout moment. Mais méfiez-vous, car Mercury est un jeu passionnant et vous ne verrez pas le temps passer !

Chaque monde est constitué de 12 niveaux, répartis comme suit : 3 niveaux de course (chronométrés), 3 niveaux à pourcentage, 3 niveaux basés sur des tâches à remplir, 2 niveaux combo et, enfin, 1 niveau de boss.

Pour déverrouiller le monde suivant, vous devez terminer tous les niveaux du monde en cours.

Lorsque vous terminez un niveau, vous recevez un score basé sur le temps restant, le pourcentage de mercure que vous avez réussi à conserver et les tâches menées à bien, un bonus multiplicateur étant ensuite appliqué en fonction du type de niveau et du monde que vous avez atteint. Les 5 meilleurs scores de chaque niveau sont automatiquement sauvegardés.

Il y a beaucoup de niveaux à déverrouiller, qui sont activés par votre classement ou votre progression au fil du jeu. Mais prenez garde, car ces niveaux cachés sont particulièrement complexes.

Le mode 2 joueurs WLAN 2 vous permet de jouer n'importe quel niveau contre un ami. Vous jouez tous les deux en même temps et votre adversaire vous apparaît sous la forme d'une goutte semi-transparente afin que vous puissiez voir qui est en tête. Passionnant !

La fonction de communication de ce produit inclut un logiciel développé par NetBSD Foundation, Inc. et ses collaborateurs. Vous trouverez la liste complète de ces collaborateurs à l'adresse : <http://www.scei.co.jp/psp-license/pspnet.txt>.

Résumé des commandes par défaut

Maintenez la touche SELECT enfoncée pour voir l'écran d'aide d'un niveau.

Les commandes sont d'une simplicité absolue. Il suffit d'utiliser le pad analogique pour incliner les niveaux et guider vos gouttes de couleur.

Les commandes de la caméra permettent de changer l'angle de vue, faire pivoter, effectuer un zoom avant/arrière et focaliser sur le mercure. Vous pouvez vous en servir pour déterminer si vous voulez suivre la goutte principale de près, ou au contraire bénéficier d'une vue d'ensemble englobant toutes vos gouttes.

Utilisez les touches directionnelles L et R pour effectuer un zoom avant/arrière, les touches □ et ○ pour faire pivoter à gauche/droite, et les touches △ et × pour voir en haut/en bas. Enfin, la touche directionnelle gauche permet de focaliser l'image sur la goutte.

Appuyez sur la touche START pour mettre le jeu sur pause et accéder aux multiples options concernant le jeu, les commandes et la caméra.

Appuyez sur la touche HOME pour quitter et retourner à menu d'accueil PSP™.

Voilà, vous savez tout ! Amusez-vous bien !



Table des matières

Installation	4
Memory Stick Duo™	4
Choix de la langue	4
FONCTIONNALITÉS DU RÉSEAU LOCAL SANS FIL WIRELESS	5
COMMANDES DU JEU PAR DÉFAUT	5
Contrôle de l'inclinaison	5
Ecran d'aide	5
LA CAMERA	6
Zoom et rotation de la caméra par défaut	6
Modes de la caméra	6
MENU PRINCIPAL	7
Nouvelle partie à 1 joueur	7
Partie à 2 joueurs	7
Charger une partie	7
Menu des options	7
STRUCTURE DU JEU	8
Menu de l'axe des mondes	8
Didacticiel : Neon, le premier monde	8
Menu de sélection de niveau	8
Objectif de base pour tous les niveaux	9
RÉSUMÉ DE LA STRUCTURE DE SÉLECTION DE NIVEAU	10
SYSTÈME DE SCORE	11
Comment augmenter votre score	11
RÈGLES DE MÉLANGE DES COULEURS	12
Exemples de mélange des couleurs	12
PARTIE À 1 JOUEUR	13
Fenêtre d'état (1 joueur)	13
Mettre le jeu sur pause	14
Menu de niveau terminé	14
Échouer à un niveau	14
Sauvegarder la partie	14
PARTIE À 2 JOUEURS	15
Fenêtre d'état (2 joueurs)	15
Configurer une partie à 2 joueurs	16
Héberger une partie à 2 joueurs	16
Notes concernant les parties à 2 joueurs	16
Rejoindre une partie à 2 joueurs	17
OBJETS ET ÉLÉMENTS DES NIVEAUX	18
CREDITS DE MERCURY	21
SUPPORT TECHNIQUE	23

INSTALLATION

Installez votre console PSP™ conformément au mode d'emploi. Allumez votre console PSP™, l'indicateur POWER (alimentation) devient vert et l'écran d'accueil apparaît. Appuyez sur la touche OPEN (ouvrir) pour ouvrir le couvercle du compartiment à disque. Insérez le disque du jeu Archer Maclean's™ Mercurq™, face imprimée vers l'arrière de la console PSP™, puis refermez délicatement le couvercle du compartiment à disque.

Sélectionnez l'icône  dans le menu Home (accueil), puis choisissez l'icône . Une image du logiciel s'affiche alors à l'écran. Sélectionnez-la et appuyez sur la touche  pour lancer le chargement.

REMARQUE : les informations contenues dans ce manuel étaient correctes lors de son impression mais des changements mineurs ont pu être apportés au cours des dernières phases de développement du produit. Toutes les captures d'écran de ce manuel ont été faites à partir de la version anglaise du produit et certaines peuvent avoir été effectuées sur des écrans temporaires, qui peuvent légèrement différer de ceux du produit fini.

MEMORY STICK DUO™

Pour sauvegarder votre progression et vos paramètres de jeu, insérez un Memory Stick Duo™ dans la fente pour Memory Stick Duo™ du système PSP™. Vous pouvez charger des données de jeu à partir du même Memory Stick Duo™ ou de tout autre Memory Stick Duo™ contenant des données de jeu sauvegardées.

CHOIX DE LA LANGUE

Utilisez la touche directionnelle gauche et la touche directionnelle droite pour sélectionner le drapeau correspondant à votre langue. À partir de là, tous les menus seront dans la langue choisie.



Les cinq options proposées sont :

- Anglais
- Français
- Allemand
- Italien
- Espagnol



FONCTIONS SANS FIL (WLAN)

Les titres compatibles avec les fonctionnalités sans fil (WLAN) permettent à l'utilisateur de communiquer avec d'autres systèmes PSP™, de télécharger des données et de jouer avec d'autres utilisateurs via une connexion en réseau local sans fil (WLAN).



MODE AD HOC

Le mode Ad Hoc est une fonction sans fil (WLAN) permettant à deux systèmes PSP™ ou plus de communiquer directement.



PARTAGE DU JEU

Fonction proposée par certains titres, permettant à l'utilisateur de partager certaines caractéristiques d'un jeu avec des utilisateurs n'ayant pas de PSP™ Game inséré dans leur système Partage de jeu PSP™.



MODE INFRASTRUCTURE

Le mode Infrastructure est une fonction sans fil (WLAN) permettant le raccordement du système PSP™ à un réseau via un point d'accès sans fil (WLAN), c'est-à-dire un dispositif de connexion à un réseau sans fil. Le mode Infrastructure requiert plusieurs éléments, dont un abonnement auprès d'un fournisseur d'accès à Internet, un dispositif réseau (par exemple : routeur ADSL sans fil), un point d'accès sans fil (WLAN) et un PC. Pour de plus amples informations concernant l'installation, reportez-vous au mode d'emploi du système PSP™.

Note : Mercuri ne fonctionne qu'en MODE AD HOC.

Commandes du jeu par défaut

On accède à l'écran de configuration des commandes en sélectionnant Options de contrôle à partir du menu principal.

Cet écran résume toutes les commandes du jeu et la façon dont les couleurs primaires se combinent pour créer les couleurs secondaires. Il est également possible de configurer certaines touches de commande en utilisant les touches directionnelles haut/bas pour voir apparaître d'autres configurations possibles (appuyez sur $\times$ pour confirmer votre nouvelle configuration).



Contrôle de l'inclinaison

D'un bout à l'autre du jeu, vous dirigez vos gouttes de mercure en inclinant le plateau à l'aide du pad analogique. Plus vous inclinez le plateau, plus le mercure s'écoule vite. C'est aussi simple que ça.

Ecran d'aide

Maintenez la touche SELECT enfoncée pour faire apparaître l'écran d'aide. Vous y trouverez les règles de mélange des couleurs, ainsi que la description des objets que vous risquez de rencontrer en cours de partie.

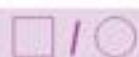
La caméra

En règle générale, la vue qui vous est proposée suit la progression de votre goutte principale. Vous pouvez l'agrandir ou la rapetisser (zoom avant/arrière), mais aussi tourner autour.

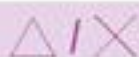
Parfois, votre goutte principale se retrouvera scindée en plusieurs gouttes plus petites, soit parce que c'est nécessaire, soit parce que vous vous êtes fait piéger. Dans ce cas, la caméra recule par défaut, afin de vous offrir une vue d'ensemble.

ZOOM ET ROTATION DE LA CAMÉRA PAR DÉFAUT

Les touches directionnelles **R / L**, les touches **○**, **□**, **△** et **×** contrôlent les options suivantes :



pivoter la caméra sur la gauche/droite



Soulever/abaisser la caméra

R / L

Zoom avant/arrière

MODES DE LA CAMÉRA

Les touches directionnelles de gauche contrôlent le mode de la caméra et ce qu'elle regarde, tandis que les touches de droite permettent de modifier l'inclinaison de la vue.

Touches directionnelles
haut/bas

passer de la vue rapprochée (une seule goutte) à la
vue éloignée (plusieurs gouttes).

Touches directionnelles
gauche/droite

permettent de focaliser la caméra sur différentes
gouttes.



Cette icône s'affiche momentanément quand vous passez en vue éloignée afin de voir toutes les gouttes en même temps (zoom arrière). La caméra effectue automatiquement un zoom avant si les gouttes fusionnent de nouveau ou si certaines passent par-dessus bord.



Cette icône s'affiche momentanément quand vous demandez à la caméra de se fixer sur une seule goutte. Vous pouvez passer d'une goutte à l'autre grâce aux touches directionnelles gauche/droite. Vous pouvez fortement agrandir la vue quand vous ne regardez qu'une seule goutte.

Dans ce mode, les gouttes qui sont encore dans le tableau mais hors de vue sont signalées par de petites flèches indiquant dans quelle direction elles se trouvent.

Menu principal



Nouvelle partie à 1 joueur

Quand vous sélectionnez Nouvelle partie, une nouvelle partie à 1 joueur commence, et la progression, les données de configuration et les scores que vous n'avez pas sauvegardés sont perdus.

Le jeu vous amène à l'axe des mondes du monde principal, autour duquel se trouvent les 6 portails menant aux autres mondes. Au début de la partie, un seul de ces portails est ouvert, celui du monde de Neon. Ce monde est en fait un camp d'entraînement, qui vous permet tout d'abord d'apprendre comment sélectionner votre niveau. Cela fait, il vous propose 12 niveaux très simples afin de vous faire découvrir les bases du jeu : comment incliner le plateau, mélanger les couleurs, scinder votre goutte en deux ou plus, interagir avec des objets tels que les ateliers couleur pour changer la couleur de vos gouttes, les planchers mobiles, les portails activés par des interrupteurs, et ainsi de suite.

Au début, seul le premier niveau de chaque type est accessible, les suivants étant verrouillés, comme l'indique la croix rouge qui les accompagne. Il faut réussir les niveaux précédents pour les déverrouiller.

Partie à 2 joueurs

Cette option permet de jouer à deux grâce à une connexion WLAN. Les deux protagonistes jouent le même niveau en même temps, chacun sur sa console. Chacun voit son adversaire sous la forme d'une goutte semi-transparente, ce qui permet de voir qui est en tête... ou en difficulté ! Le jeu montre deux pourcentages de mercure restants, deux barres de tâches à mener à bien, mais un seul compte à rebours [commun].

Veuillez consulter la partie du manuel concernant le jeu à 2 pour de plus amples précisions.

Charger une partie

Sélectionnez l'option Charger pour afficher l'écran de sauvegarde de la PSP™, à partir duquel vous pourrez charger une partie sauvegardée au préalable.

Menu des options

Vous pouvez y accéder à partir du menu initial ou du menu de pause. Il vous permet de modifier la configuration de la rotation de la caméra (90 degrés, 45 degrés ou déplacement libre) et de régler le volume de la musique et des bruitages.

STRUCTURE DU JEU

Menu de l'axe des mondes

Mercury contient 6 mondes de 12 niveaux chacun, soit un total de 72 niveaux. Ces mondes sont disposés autour de l'axe des mondes, par ordre de difficulté croissante.

L'axe apparaît chaque fois que vous lancez une nouvelle partie et vous y retourner en quittant l'écran de sélection d'un monde ou en recommençant une nouvelle partie. Il vous montre les 6 portails d'accès aux mondes. Quand un portail est ouvert, vous pouvez accéder à l'écran de sélection de niveau auquel il mène. Chaque nouveau portail ne s'ouvre qu'une fois que vous avez terminé les 12 niveaux du monde précédent. Dès que vous terminez le 12e, le jeu vous propose une cinématique qui vous ramène à l'axe des mondes pour vous montrer le portail ouvert du monde suivant.

Les 6 mondes sont les suivants : Neon (le plus facile, pour apprendre à jouer), Quartz, Aqua, Xero, Helios et Nano (le plus difficile).

Didacticiel : Neon, le premier monde

Quand vous commencez une nouvelle partie, seul le portail du monde de Neon est ouvert. Les niveaux du monde didacticiel sont très simples, leur fonction étant de vous faire découvrir les divers aspects du jeu, c'est-à-dire comment incliner le plateau ou mélanger les couleurs, mais aussi comment reconnaître les planchers mobiles ou les interrupteurs et portails de couleur, et comment interagir avec les objets, ce qui vous sera nécessaire pour survivre aux niveaux plus complexes. Beaucoup de niveaux didacticiels peuvent être terminés en quelques secondes, les niveaux plus complexes pouvant pour leur part demander bien plus de temps.

Chaque fois que vous commencez un niveau, une rapide cinématique vous le présente.

Vous pouvez la passer en appuyant sur la touche $\times$. Lors des didacticiels, elle s'accompagne également d'instructions expliquant quel est votre objectif principal et de quelle limite de temps vous disposez.



Menu de sélection de niveau

L'écran de sélection de niveau vous montre une pyramide regroupant les 12 niveaux de chaque monde. Ils sont répartis comme suit : 3 niveaux de course, 3 niveaux à pourcentage, 3 niveaux à tâches, 2 niveaux combo et 1 niveau de boss.



Vous commencez tout en bas, en déverrouillant les niveaux suivants au fil de votre progression. Les niveaux verrouillés sont symbolisés par une croix rouge. Utilisez les touches directionnelles pour passer de l'un à l'autre, en sachant que les niveaux verrouillés vous sont interdits. Appuyez sur la touche $\times$ pour commencer le niveau sélectionné, ou sur la touche $\triangle$ pour retourner à l'axe des mondes.

Pour réussir le niveau du boss, il faut mener à bien tous les objectifs imposés et affronter avec succès un nouvel élément du jeu. Quand vous y arrivez, une séquence d'introduction vous ramène à l'axe des mondes, devant la porte du monde suivant, désormais ouverte.

Niveaux de Course

Les niveaux de course vous demandent d'aller vite, car vous devez les terminer avant la fin du temps imparti. Le compte à rebours s'affiche dès que vous commencez et une sirène retentit quand il ne reste plus que 10 secondes. Dans les niveaux de ce type, préserver au maximum votre mercure n'est pas aussi important qu'aller le plus vite possible, et n'oubliez pas qu'une goutte plus petite se déplace plus vite (mais vous perdez des points si vous perdez du mercure). Le niveau se termine quand le compte à rebours arrive à 0 ou si vous ne parvenez pas à préserver le minimum de mercure requis.

Niveaux à Pourcentage

Les niveaux à pourcentage vous demandent de préserver autant de mercure que possible. Gardez toujours un œil sur la jauge de mercure, car elle vous montre en dessous de quelle quantité vous ne devez en aucun cas descendre. Si vous tombez en dessous, vous avez perdu. Le compte à rebours vous fait perdre moins de points que dans les niveaux de course, car la préservation du mercure est votre priorité.

Niveaux à Tâches

Les niveaux à tâches vous demandent d'allumer un certain nombre de balises à l'aide d'interrupteurs de couleur et autres objets. Plus vous avancez dans le jeu, plus ces niveaux sont difficiles.

Niveaux Combo

Les niveaux combo combinent deux objectifs principaux : course et pourcentage ou pourcentage et tâches. Ils mettent à l'épreuve les compétences que vous êtes censé avoir acquises au cours des niveaux précédents.

Niveaux de Boss

Les niveaux de boss combinent les trois objectifs (course, pourcentage et tâches). Chaque fois que vous réussissez un niveau de boss, vous déverrouillez le monde suivant.

Au fil de votre progression, le temps imparti se réduit, la quantité de mercure à préserver augmente et le nombre de tâches à accomplir en fait autant. Si vous arrivez à réussir le niveau du boss du monde 6, c'est sûrement que vous êtes un extraterrestre...

Objectif de base pour tous les niveaux

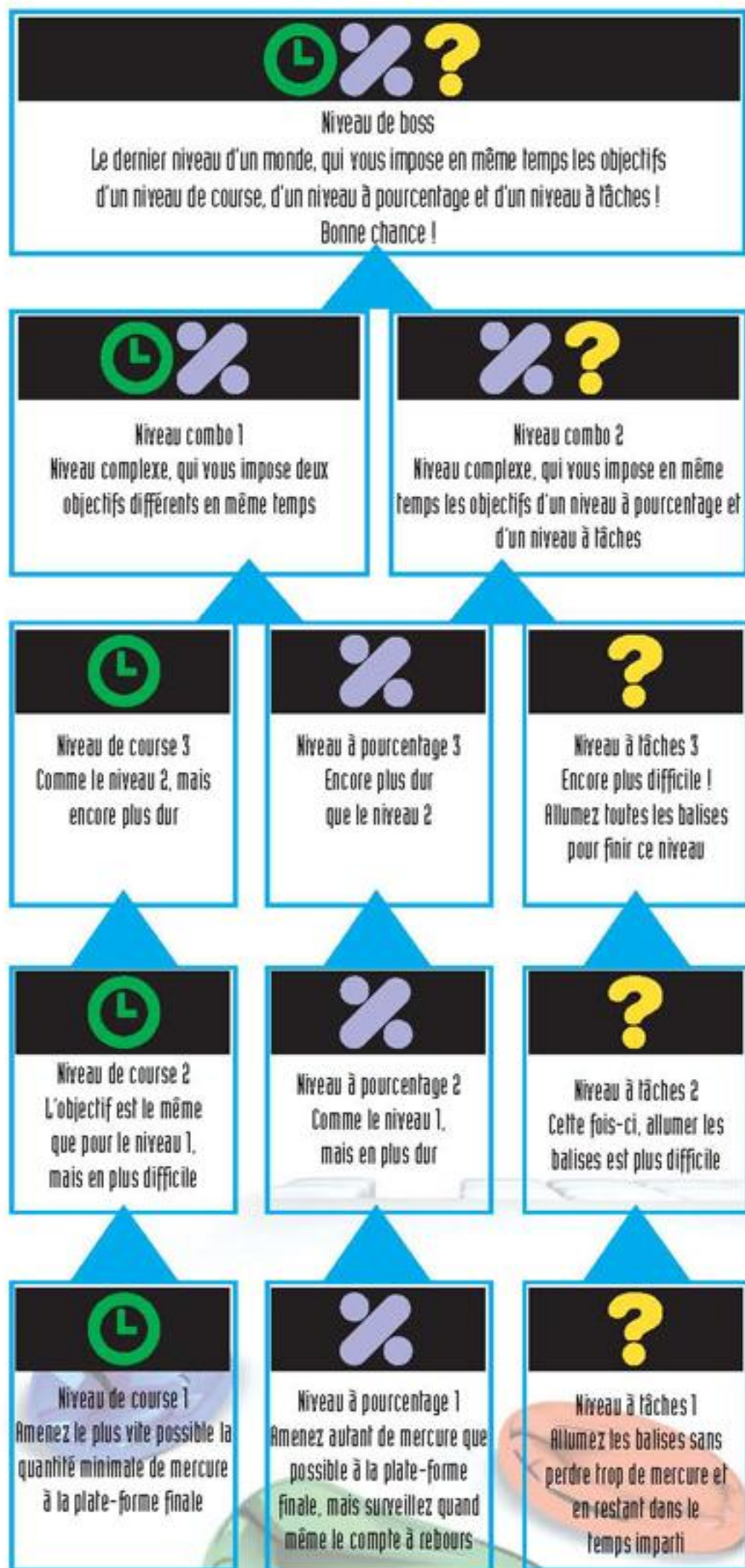
Votre objectif de base est d'amener autant de mercure que possible à l'autre extrémité du niveau en un minimum de temps, par tous les moyens possibles, tout en allumant la balise finale et toutes celles que vous trouverez en chemin.

Certains niveaux s'achèvent par un interrupteur de couleur. Un tout petit peu de mercure suffit pour les activer et allumer la balise finale, du moment qu'il est de la bonne couleur.

D'autres niveaux vous proposent des interrupteurs à pression, qui ne s'activent que quand vous amenez suffisamment de mercure dessus et que vous le laissez assez longtemps pour que l'interrupteur allume la balise. Si votre goutte principale n'est plus assez grosse pour activer l'interrupteur à pression, le décompte s'arrêtera avant la fin.

Certains niveaux comptent plusieurs balises, que vous pouvez allumer dans l'ordre de votre choix. Le niveau est terminé quand toutes les balises sont allumées.

Résumé de la structure de sélection de niveau



Système de score

Vous ne recevez un score que quand vous terminez un niveau.

Chacun des 72 niveaux a son tableau des scores, car il est impossible de comparer les scores obtenus d'un niveau à l'autre. Il existe de nombreuses façons d'essayer d'obtenir le meilleur score possible.

Les 72 tableaux de scores sont mis à jour chaque fois que vous sauvegardez votre partie, ce qui signifie que vous pouvez essayer de vous améliorer dans tous les niveaux de votre choix chaque fois que vous jouez, et ce dès votre première partie.

En début de partie, les 4 meilleurs scores sont fixes (ils ont été réalisés par des testeurs au cours des tests du jeu, ce qui veut dire qu'il vous faudra être fort pour les battre !)

Ce score est basé sur les trois types d'objectifs qui vous sont proposés, à savoir, le temps restant (au 1/100e de seconde), la quantité de mercure restante (au pourcent près) et combien de tâches vous avez menées à bien (entre 1 et 6 balises allumées). Vous avez également droit à un bonus multiplicateur, qui dépend du niveau et du monde dans lequel vous vous trouvez.

La partie temps (course) du score vous permet de gagner 100 points par seconde restante. Autrement dit, si vous terminez un niveau 10,9 secondes avant la fin du temps imparti, vous marquez 1 090 points.

La partie pourcentage du score se traduit par 25 points marqués par pourcent de mercure conservé jusqu'au terme du niveau (soit un maximum de 2 500 points si vous arrivez à préserver la totalité de votre mercure de départ).

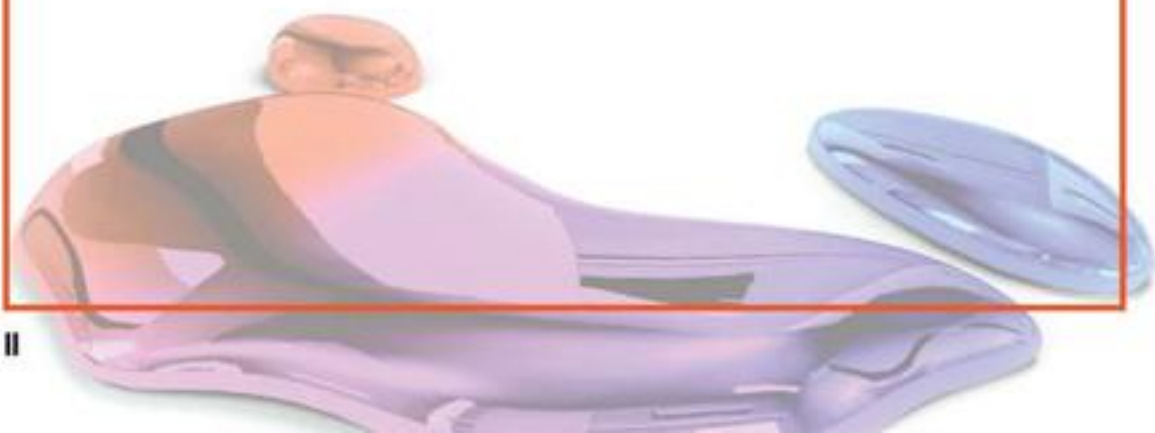
La partie tâches du score vous rapporte 500 points par balise activée, y compris la balise finale. La plupart des niveaux n'ont qu'une seule balise, mais les plus complexes peuvent en avoir jusqu'à 6, ce qui signifie qu'il est possible de marquer un maximum de 3 000 points quand on les active toutes.

Le bonus multiplicateur ne s'applique qu'à la partie du score relative au type de niveau que vous venez de terminer, SAUF pour les niveaux combo et les niveaux de boss, pour lesquels il s'applique à deux ou trois parties du score (car ces niveaux imposent plusieurs objectifs différents en même temps). Imaginons par exemple un niveau combo (course et pourcentage) du monde 4 terminé 10 secondes avant la limite et alors qu'il vous reste 60% de votre mercure de départ et que vous avez mené 1 tâche à bien. Vous marquerez un total de $(10 \times 100 \times 4) + (60 \times 25 \times 4) + 500 = 13.700$.

Comment augmenter votre score

Si votre score est assez bon pour figurer parmi les 5 meilleurs du niveau, il s'affiche avec les autres.

Peut-être penserez-vous avoir réussi un niveau fantastique si vous le bouclez en un temps record et en préservant presque tout votre mercure... mais si vous constatez ensuite qu'il est bien loin des meilleurs scores, il ne vous restera plus qu'à vous demander comment vous pouvez encore vous améliorer...



Règles de mélange des couleurs

Dans ce jeu, le mercure prend une couleur argentée quand il est constitué de n'importe quel mélange des trois couleurs primaires : **rouge**, **bleu** et **vert**.

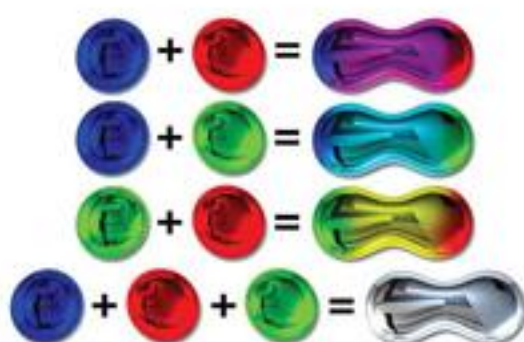
Tout mélange des couleurs **bleu**, **rouge** et **vert** donne du mercure argenté, quelles que soient les quantités mélangées.

Quand plusieurs gouttes de couleur différente se mélangent, la nouvelle goutte prend la couleur résultante, comme suit :



Couleur primaire

Bleu + rouge
Bleu + vert
Vert + rouge
Bleu + rouge + vert



Couleur secondaire

Magenta
Cyan
Jaune
Argenté

Exemples de mélanges de couleurs

- Si une petite goutte **rouge** est mélangée à une grosse goutte **verte**, la goutte résultante sera **jaune** et sa taille sera égale à la somme de la taille des deux autres.
- Si une petite goutte **magenta** (faite de **bleu** et de **rouge**) est mélangée à une grosse goutte **verte**, la goutte résultante sera **argentée**.



Partie à 1 Joueur

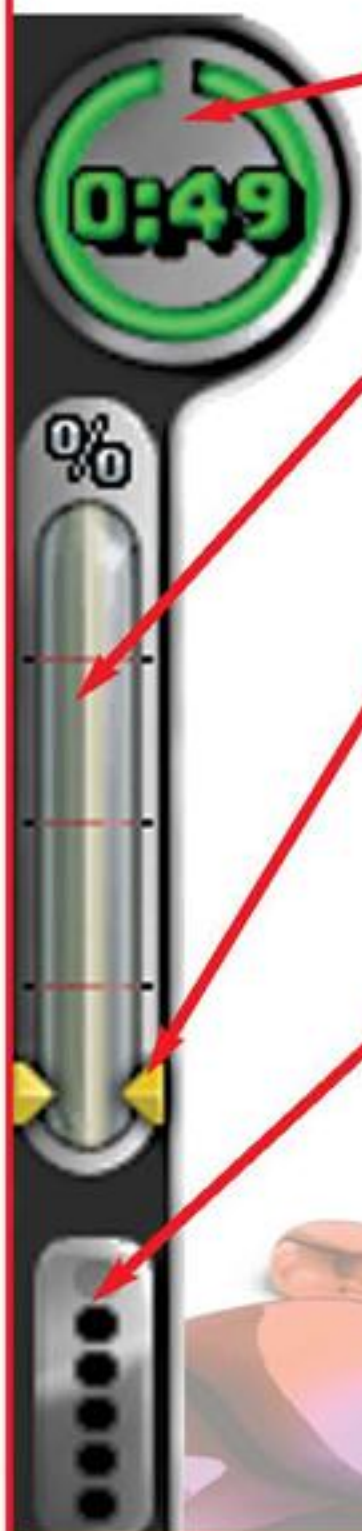
Au début de chaque niveau, vous disposez d'une certaine quantité de mercure sur un plateau. Il suffit d'incliner le plateau vers le haut, le bas, la gauche ou la droite à l'aide du PAD ANALOGIQUE pour faire avancer le mercure.

Pour ne rien arranger, divers objets ont été placés sur les plateaux afin de vous aider ou, au contraire, d'entraver votre progression (certains peuvent même faire les deux !).

Il est possible que l'aspect visuel de ces objets évolue d'un monde à l'autre, mais leur fonction reste la même dans tout le jeu.

Fenêtre d'état (1 joueur)

En cours de niveau, toutes les informations nécessaires sont regroupées dans cette fenêtre visible sur la gauche de l'écran :



Temps :

indique le temps qu'il vous reste pour terminer le niveau. Le compte à rebours se met à clignoter en rouge, accompagné d'une sirène, quand il ne reste plus que 10 secondes.

Niveau de mercure :

cette jauge montre combien de mercure il vous reste. Elle commence à 100% au début du niveau et baisse au fur et à mesure que vous perdez du mercure.

Pourcentage requis :

à chaque niveau, vous devez conserver un minimum de mercure, symbolisé par les deux flèches jaunes sur la jauge. Vous perdez automatiquement si votre niveau de mercure tombe en dessous.

Balises de tâches :

à chaque niveau, vous devez mener certaines tâches à bien pour terminer le niveau. Le nombre de cases noires vous indique combien de tâches vous devez réussir. Les cases noires s'allument au fur et à mesure que vous accomplissez vos tâches, pour vous tenir au courant de votre progression.

Mettre le jeu sur pause

Appuyez sur la touche START à tout moment pour afficher le menu de pause. Ce dernier vous permet de reprendre votre souffle, mais aussi d'accéder à un certain nombre d'options :



- Reprendre la partie au point où vous l'avez arrêtée
- Recommencer le niveau au début, en revoquant l'introduction et les tâches à accomplir
- Modifier les options de la caméra
- Options de contrôle
- Régler le volume de la musique ou des bruitages
- Quitter le niveau en cours et retourner à l'écran de sélection de niveau

Menu de niveau terminé

Ce menu s'affiche quand vous terminez un niveau. Voici les choix qu'il vous propose :



- Jouer le niveau suivant
- Rejouer le niveau
- Retourner à l'écran de sélection de niveau
- Sauvegarder la partie

Echouer à un niveau

Voici les options qui vous sont proposées si vous échouez à un niveau :



- Recommencer le niveau.
- Retourner à l'écran de sélection de niveau pour en choisir un autre

Sauvegarder la partie

Si vous souhaitez sauvegarder votre partie et vos scores, sélectionnez cette option et suivez les instructions qui s'affichent à l'écran. Le jeu ne sauvegarde que le fait que les niveaux soient verrouillés ou déverrouillés, pas votre progression partielle au sein d'un niveau.

Partie à 2 joueurs

Le but est simple dans les parties à 2 joueurs : terminer le niveau dans le temps imparti et avant votre adversaire.

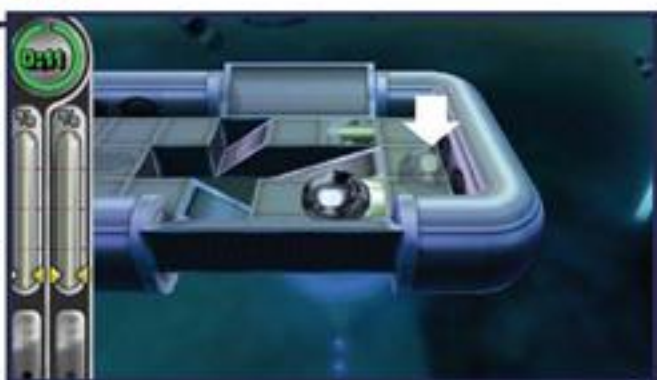
Si un joueur échoue ou perd trop de mercure, l'autre gagne automatiquement.

Vous jouez tous les deux le même niveau, en partant au même endroit et au même moment. Tout le reste est également identique pour vous deux : temps imparti, pourcentage de mercure à amener à l'autre extrémité du niveau et nombre de tâches à accomplir (voir la fenêtre d'état, ci-dessous).

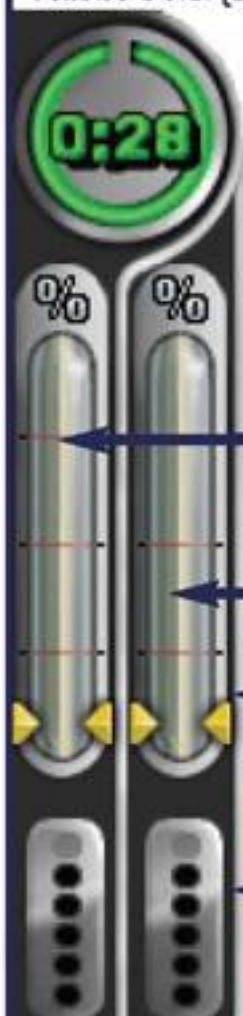
Le mercure de votre adversaire apparaît sur votre écran sous la forme d'une goutte spectrale surplombée d'une flèche indiquant sa couleur, sa taille et sa position. Ces indications sont très utiles quand la goutte de votre adversaire s'est scindée en plusieurs, puisqu'elles vous permettent, entre autres, de voir si votre adversaire a sciemment sacrifié une partie de sa goutte de départ pour gagner un peu de vitesse.

N'importe lequel des deux joueurs peut abandonner. Si vous abandonnez tous les deux même temps, la partie se solde par un match nul.

Quelle que soit l'issue de la partie, le client doit ensuite attendre que l'hôte lance un autre niveau ou recommence le même.



Fenêtre d'état (2 joueurs)



Cette fenêtre d'état est légèrement différente de celle des parties à 1 joueur. Vous partagez tous les deux le même compte à rebours, et les limites qui vous sont imposées sont les mêmes en termes de pourcentage de mercure à conserver et de tâches à remplir.

Mais il y a désormais deux jeux d'indicateurs côte à côte, afin que vous puissiez voir d'un simple coup d'œil lequel de vous deux est en avance. Cela vous permet d'établir votre stratégie.

À gauche, les informations vous concernant pour ce qui est du mercure restant et des tâches à accomplir (en dessous).

À droite, les mêmes informations concernant votre adversaire.

Comme vous jouez le même niveau, les flèches jaunes indiquant le pourcentage minimum de mercure requis sont toujours au même endroit pour vous deux.

Le nombre de tâches à accomplir est lui aussi le même pour les deux joueurs.

Configurer une partie à 2 joueurs

- Avant de lancer une partie à 2 joueurs, vérifiez que l'interrupteur WLAN de la PSP™ est bien sur ON. Vous ne pourrez pas lancer ou rejoindre une partie à 2 joueurs si l'interrupteur WLAN n'est pas sur ON.
- Note concernant les performances du réseau : si vous remarquez des arrêts sur image en cours de partie ou des sautes d'images dans les menus alors que vous jouez à 2, cela signifie vraisemblablement que le réseau s'est dégradé. Dans ce cas, essayez de rapprocher les deux systèmes PSP™ l'une de l'autre, en supprimant les obstacles situés entre elles.

Notes concernant les parties à 2 joueurs

- Le menu de pause n'est pas accessible durant le survol du menu et la synchronisation au réseau.
- Si vous remarquez des arrêts sur image concernant la goutte de votre adversaire, cela signifie vraisemblablement que le réseau s'est dégradé. Dans ce cas, essayez de rapprocher les deux systèmes PSP™ l'une de l'autre, en supprimant les obstacles situés entre elles.
- Si l'un de vous choisit l'option Quitter, vous serez tous deux déconnectés et ramenés au menu de démarrage.

Héberger une partie à 2 joueurs

La première chose à faire avant de lancer une partie à 2 joueurs est d'indiquer le nom que vous souhaitez utiliser. Servez-vous des touches directionnelles GAUCHE et DROITE pour choisir le caractère à changer, puis des touches directionnelles HAUT et BAS pour effectuer la modification.



Vous avez le choix entre Créer une partie réseau [si vous voulez être l'hôte] ou Rejoindre une partie réseau [vous êtes alors le client].

Le joueur qui lance la partie doit ensuite attendre que quelqu'un le rejoigne. Si l'hôte refuse l'accès au client souhaitant le rejoindre, il reçoit le message Joueur en attente, tandis que le client retourne à la liste des parties commencées.



Lorsque l'hôte accepte un client, les deux systèmes PSP™ sont reliés l'une à l'autre. Si cela échoue, rapprochez-les l'une de l'autre.

L'hôte doit ensuite choisir un monde et un niveau. Les deux joueurs reçoivent un affichage indiquant les scores actuels, le vôtre apparaissant en blanc (à gauche) et celui de votre adversaire en rouge (à droite).



Dès que l'hôte a choisi un niveau, celui-ci se charge et la partie commence.

NOTE : les niveaux disponibles en mode 2 joueurs sont les mêmes que dans les parties à 1 joueur de l'hôte. Il peut donc être intéressant de commencer par charger une partie offrant plus de niveaux que celle que vous avez en cours.

Rejoindre une partie à 2 joueurs

La première chose à faire avant de lancer une partie à 2 joueurs est d'indiquer le nom que vous souhaitez utiliser. Servez-vous des touches directionnelles GAUCHE et DROITE pour choisir le caractère à changer, puis des touches directionnelles HAUT et BAS pour effectuer la modification.



Si vous choisissez de rejoindre une partie, Mercury cherche celles qui ont été créées par d'autres joueurs et vous en propose la liste, en vous communiquant le nom choisi par l'hôte et le pourcentage du jeu terminé par ce dernier (ce qui vous donne une bonne idée du nombre de niveaux disponibles en mode 2 joueurs).

Choisissez la partie qui vous intéresse et confirmez en appuyant sur la touche $\times$. Vous devez ensuite attendre que l'hôte vous accepte ou non comme partenaire.



Si l'hôte vous accepte, vous n'avez plus qu'à attendre qu'il choisisse un niveau, après quoi la partie commence.

Si l'hôte refuse l'accès au client souhaitant le rejoindre, il reçoit le message Joueur en attente, tandis que le client retourne à la liste des parties commencées.

Objets et éléments des niveaux



Interrupteur de couleur

Activez un interrupteur de couleur en amenant du mercure de même couleur dessus. L'interrupteur est relié par des lignes de flux à un portail ou autre appareil, qui s'active aussitôt. Ces interrupteurs peuvent être de n'importe quelle couleur, y compris argentés.



Balise

S'allume quand une tâche a été réussie. Elles sont clairement visibles car elles surplombent le reste du niveau. Elles sont activées par des interrupteurs de couleur auxquels elles sont reliées par des lignes de flux.



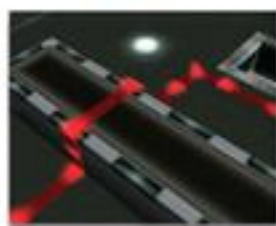
Interrupteur à pression

Ce type d'interrupteur s'active uniquement quand on amène suffisamment de mercure dessus. Il s'allume seulement partiellement si la pression n'est pas suffisante. Le mercure doit rester sur l'interrupteur jusqu'à ce qu'il s'allume complètement.



Atelier couleur

Faites passer une goutte de mercure par cet objet pour qu'elle prenne la même couleur que lui.



Lignes de flux

Ces câbles électriques relient les interrupteurs aux autres objets, ce qui vous permet de voir ce qui contrôle quoi. Elles s'animent à des vitesses variables, selon qu'elles sont actives ou non.



Émetteur de flux

Ces appareils vont toujours par deux. Ils servent à activer les objets trop éloignés pour être connectés par une ligne de flux normale. Quand ils s'activent, l'émetteur se tourne et tire un rayon d'énergie en direction du récepteur, ce qui sert à activer un élément proche de ce dernier. Regardez bien vers où se tourne l'émetteur, des fois que le récepteur se trouve hors de votre champ de vision.



Porte à filtre

Le mercure doit être de la même couleur que la porte à filtre pour pouvoir passer par cette dernière.



Porte

Permet d'accéder à de nouvelles zones du plateau. Les portes s'ouvrent et se ferment en fonction des interrupteurs voisins, à moins qu'elles n'obéissent à un minuteur. Certaines portes s'ouvrent et se ferment en fonction de l'inclinaison du niveau.



Plate-forme

Ces plates-formes mobiles se déplacent à vitesse variable entre deux parties fixes du niveau. Elles permettent de se rendre de l'une à l'autre.



Marteau-pilon

Le marteau-pilon frappe le sol à intervalles réguliers, et gare à ne pas être pris en dessous ou votre goutte de mercure se retrouvera dispersée aux quatre vents ! Il peut même en faire tomber une partie par-dessus bord, alors, faites très attention quand vous passez à côté de lui.



Pousseur

Cet élément se déplace peut-être lentement, mais ça ne l'empêche pas d'être aussi destructeur que le marteau-pilon, puisqu'il peut pousser votre mercure par-dessus bord ou en direction des redoutables Mercoïdes.



Stan

Ce personnage on ne peut plus simple roule de façon prédéfinie, ne changeant de direction que quand il rencontre un obstacle, y compris les gouttes de mercure. Quand sa progression est bloquée, Stan tourne toujours à droite. Il est donc possible de le « persuader » de rouler sur un interrupteur ou un autre élément sur lequel vous préférerez ne pas aller.



Pièce tournante

Il existe plusieurs pièces tournantes différentes. En fonction de la façon dont on les actionne, certaines tournent normalement ou, au contraire, selon des angles fixes.



Rouage

Les rouages sont similaires aux pièces tournantes, à l'exception du fait qu'ils ne tournent que de 90 degrés à chaque fois et qu'il faut généralement un interrupteur ou un émetteur de flux pour les activer.



Inverseur de gravité

Cet élément est inerte jusqu'à ce que vous en approchiez. Quand on le déclenche, il apparaît et attire les gouttes de mercure vers le haut en inversant la gravité à proximité. Cela peut vous permettre de franchir des trous du plateau ou de passer par-dessus des murs, mais vous risquez également de vous retrouver en dessous d'une plate-forme. Si cela se produit, les commandes d'inclinaison du plateau sont elles aussi inversées, tout comme la gravité.



Echelle de Jacob

Cet élément est traversé par un courant de plusieurs millions de volts. Si vous vous en approchez trop, votre mercure se fera purement et simplement volatiliser ! Cet élément est extrêmement dangereux, mais il est toujours possible de le contourner une fois que l'on a compris comment il fonctionne...



Mercoïde

Ces affreux petits bonshommes adorent manger du mercure ! Si vous vous en approchez trop, ils risquent de vous croquer par petits bouts...



Pont pendulaire

Ce pont permet d'atteindre des zones inaccessibles du plateau. On l'abaisse en amenant du mercure sur sa lame inférieure. Notez qu'il est parfois nécessaire de récupérer ce mercure, car vous pouvez en avoir besoin plus tard.



Ascenseur

Sert à amener le mercure à un étage différent du plateau. Peut être activé par un interrupteur.



Téléporteur

Amenez votre mercure sous un téléporteur et celui-ci l'enverra graduellement dans un autre endroit du niveau qui serait inaccessible par les moyens normaux. Certains téléporteurs sont à sens unique, alors, assurez-vous qu'ils vous envoient là où vous voulez aller avant de les emprunter !



Tuyau à vide

Certains tuyaux à vide sont fixes, tandis que d'autres se déplacent en décrivant de grands cercles. Si vous approchez trop de leur entonnoir d'entrée, vous serez peu à peu aspiré à l'intérieur et recraché de l'autre côté. Les tuyaux sont parfois utiles, et parfois dangereux. A vous de voir au cas par cas...



Crédits de Mercury

Concept et direction

Archer Maclean

Recherche et développement

Jeb Mayers

Mark Webster

Programmation

Jeb Mayers (responsable de la recherche
et du développement)

Ed Bradley (responsable du codage)

Ade Smith

Fred O'Rourke

Rich Turnbull

Ste Butcher

Mark Webster

Hieren Bloomfield

Morris Butler

Gordon Hayes

Steve Jones

Gareth Thomas

Infographie et effets spéciaux

Drew Northcott (responsable de
l'infographie)

Bela Lund (premier infographiste)

Chris Sharpley

Dan McCaul

Nina Simeone

John Moss

Rev Wicks

Rich Hancock

Norm Chung

Mark Antony

Antonio Flores

Développement des outils

Fred O'Rourke (responsable des outils)

Dave Spencer

Mark Webster

Morris Butler

Ade Smith

Production

Rob Palfreman (producteur)

Graeme Monk

Codage audio

Gordon Hayes

Jeb Mayers

Ade Smith

Musique et bruitages

John Hancock

Conception

Archer Maclean

Neil Wigfield

Rich Hancock

Tests

Dave Newson

Steve Chimes

Mike Watt

Support matériel

Mike Watt

Remerciements additionnels à

SN Systems

Phil Camp

Andy Beveridge

Martin Day

Matt Bush

Alex Cavanagh

Bernard James

David Spencer

Nathan Lance

Tom Davies

Badgers (Andrew)

Bev Souter

Linda Maizie

Darren Vine

Nick Williams

Crédits de Mercury

Michael, Tim and Hannah Northcott.

The Reindeer

John and Linda

Nick and Sarah

Rod and Helen

PJ and Helsey

The Flying Baguette

Otto, por su amabilidad

Soutien féminin

Sylvie

Liz

Magali

Wendy

Justine

Anne-Marie

Matilda

Sue,

Joanne

Kate

Heather

Emma

Equipe d Ignition Entertainment

PDG

Vijay Chadha

Directeur du marketing

Greg Baverstock

Responsable du développement

Jim Phillpot

Conception de l emballage et du manuel

Kelly-ann Styles

Responsable produit

Peter Rollinson

Responsable informatique

Danny Bailey

Finance

Richard Cooke

Ismail Essack

Responsable produit Europe

Manoj Humar

Ventes Royaume-Uni

Simon Insull

Responsable des ventes internationales

Phu Tien

Responsable des opérations

Joy Sreeraman

Ignition Etats-Unis

Ellen Fuog, Ken Gratz

Jeff Hill , Michael Korajda

Ignition Japon

Haz Takeshita

Remerciements SCEE

Sarah McDonnell

Sergio Moreira

Christian Slater

Mike Kavallierou

Lionel Lemarie

Caspar Sawyer

James Russell

Jason Page

George Bain

Paul Holman

Zeno Colaco

Rikki Prince

Markus Glanzer

Support technique

Support client pour le Royaume-Uni et le reste de l'Europe

E-mail support@ignitionent.com

Téléphone 44 (0) 1992 703963

Courrier 168-172 Brooker Road, Waltham Abbey, Essex, EN9 1JH, Royaume-Uni.

Websites:

www.ignitionent.com

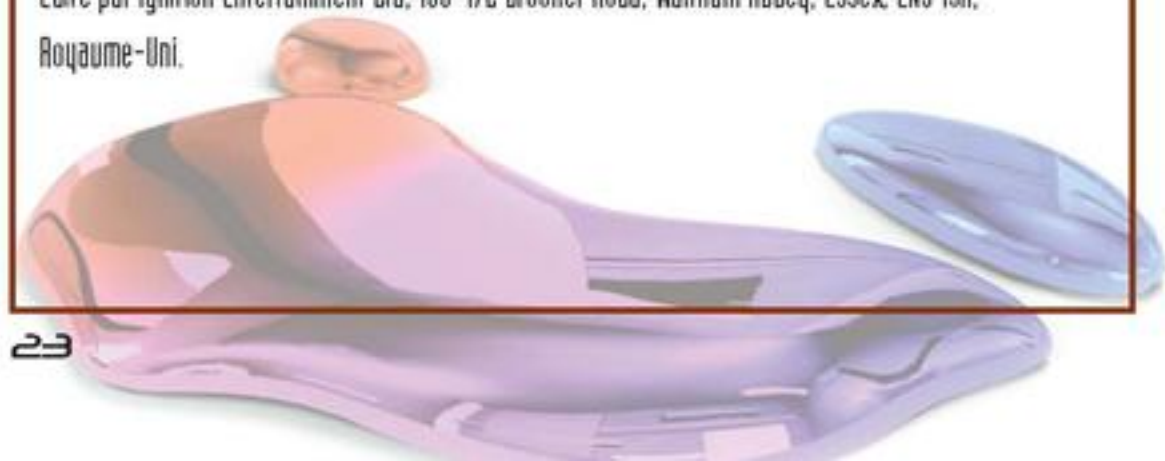
www.awesome.uk.com

Garantie limitée Ignition Entertainment Ltd

Ignition Entertainment Ltd. garantit à l'acheteur d'origine que le support sur lequel ce programme informatique a été enregistré ne présentera pas de défaut, que ce soit au niveau de son contenu ou des matériaux qui le composent, pendant une période de quatre-vingt-dix (90) jours à compter de la date d'achat. Si un défaut pris en charge par cette garantie limitée intervient au cours de ces 90 jours, le produit défectueux vous sera remboursé gratuitement. Conservez bien votre facture (ou, à défaut, une photocopie) afin de pouvoir établir la date d'achat en cas de réclamation. Pour procéder à un échange, retournez le produit dans son emballage d'origine, ainsi que votre preuve d'achat, à votre vendeur. Si celui-ci refuse de vous l'échanger, veuillez contacter Ignition Entertainment Ltd. à l'adresse suivante : support@ignitionent.com, ou au : 44 1992 703963.

Cette garantie ne s'applique pas en cas d'usure normale du produit. Elle est également nulle et non avenue si le défaut constaté au niveau du produit Ignition Entertainment Ltd. provient d'une mauvaise utilisation, de négligence ou de mauvais traitement. Elle remplace toutes les autres garanties possibles, Ignition Entertainment Ltd n'étant tenu par aucune autre obligation légale. Toutes les garanties applicables à ce logiciel, y compris pour ce qui concerne sa commercialisation ou son adéquation à un usage particulier, sont limitées au délai de quatre-vingt-dix (90) jours évoqué plus haut. Ignition Entertainment Ltd. ne saurait en aucun cas être tenu pour responsable des dommages spéciaux ou indirects pouvant découler de la possession, de l'utilisation ou d'un mauvais fonctionnement de ce produit Ignition Entertainment Ltd.

Édité par Ignition Entertainment Ltd, 168-172 Brooker Road, Waltham Abbey, Essex, EN9 1JH, Royaume-Uni.



CUSTOMER SERVICE NUMBERS

Australia *(Calls charged at local rate)	1300 365 911*
Belgique/België/Belgien Tarif appel local / Lokale kosten	011 516 406
Česká republika Po - Pa 9:00 - 17:00 Sony Czech Tarifováno dle platných telefonních sazeb. Pro další informace a případnou další pomoc kontaktujte prosím www.playstation.sony.cz nebo volejte telefonní číslo +420 222 884 111	222 864 111
Danmark support@dk.playstation.com Man-fredag 18-21; Lør-søndag 18-21	70 12 7013
Deutschland *(0,12 Euro/minute) Montag bis Freitag 10.00 bis 20.0	01805 766 977*
Ελλάδα *Εθνική Χρέωση	801 11 92000*
España Tarifa nacional	902 102 102
France Prix d'un appel local - ouvert du lundi au samedi	0820 31 32 33
Ireland All calls charged at National Rate	0818 365065
Israel	09 971170
Italia Lun/Ven 8:00 - 18:30 e Sab 8:00 - 13:00: 11,88 centesimi di euro + IVA al minuto Festivi: 4,75 centesimi di euro + IVA al minuto. Telefoni cellulari secondo il piano tariffario prescelto	199 116 266
Malta Local Rate	23 436300
Nederland Interlokale kosten. Gesprekken kunnen voor trainingsdoeleinden worden opgenomen	0495 574 817
New Zealand National Rate	09 415 2447
Norge 0,55 NOK i startavgift og deretter 0,39 NOK pr. Minutt support@no.playstation.com Man-fredag 15-21; Lør-søndag 12-15	81 55 09 70
Österreich *(0,116 Euro/Minute)	0820 44 45 40*
Россия	+7 (095) 238-3632
Portugal *Serviço de Atendimento ao Consumidor/Serviço Técnico	707 23 23 10*
Suisse/Schweiz/Svizzera Tarif appel national / Nationaler Tarif / Tariffa Nazionale	0848 84 00 85
Suomi 0.79 Euro/min + pvm fi-hotline@nordiskfilm.com maanantai - perjantai 15-21	0600 411 911
Sverige support@se.playstation.com Mån-Fre 15-21, Lör-söndag 12-15	08 587 822 25
UK National rate. Calls may be recorded for training purposes	08705 99 88 77

Please call these Customer Service Numbers only for PSP™ Hardware Support.

PRECAUZIONI

Questo disco contiene un software di gioco per il sistema PSP™ (PlayStation®Portable). Non utilizzare questo disco con altri sistemi, poiché potrebbe danneggiarsi. Leggere attentamente il manuale di istruzioni del sistema PSP™ per assicurarsi di utilizzarlo correttamente. Non esporre il disco a fonti di calore, alla luce diretta del sole o a eccessiva umidità. Non utilizzare dischi incrinati, deformati o riparati con nastro adesivo, in quanto potrebbero causare il malfunzionamento del gioco.



Premi un lato del disco come mostrato e tira verso l'alto per estrarlo. Se usi troppa forza potresti danneggiare il disco.



Inserisci il disco come mostrato e premi lievemente verso il basso finché non senti un clic. Se inserisci il disco in modo scorretto, potresti danneggiarlo.

AVVERTENZE PER LA SALUTE

Gioca sempre in un ambiente ben illuminato. Fai pause regolari di circa quindici minuti ogni ora. Evita di giocare quando sei stanco o hai carenza di sonno. Alcuni individui sono sensibili alle luci o alle forme geometriche lampeggianti o tremolanti. Questi individui potrebbero soffrire di una forma di epilessia non diagnosticata e avere crisi epilettiche guardando la televisione o giocando con i videogiochi. Consulta il tuo dottore prima di giocare a un videogioco se soffri di epilessia o in caso si sia verificato qualcuno di questi sintomi durante il gioco: vertigini, visione alterata, contrazioni muscolari o altri movimenti involontari, perdita di coscienza, stato confusionale e/o convulsioni.

PIRATERIA

Il sistema PSP™ e questo disco contengono dei meccanismi tecnologici di protezione progettati per prevenire la riproduzione non autorizzata dei programmi sotto copyright presenti sul disco. L'uso non autorizzato dei marchi registrati o la riproduzione non autorizzata dei programmi sotto copyright compiuta aggirando queste protezioni o in qualsiasi altro modo sono proibiti dalla legge.

Se hai informazioni riguardanti prodotti pirata o metodi usati per aggirare le nostre misure di protezione, invia un email a anti-piracy@eu.playstation.com o chiama il numero del servizio clienti della tua zona indicato sul retro di questo manuale.

CONTROLLO GENITORI

Questo software per PSP™ (PlayStation®Portable) Game contiene un livello di controllo genitori predefinito, che dipende dai contenuti del software stesso. È possibile impostare il livello controllo genitori nel sistema PSP™ per stabilire restrizioni sulla visualizzazione di un PSP™ game con un livello di controllo genitori più alto di quello impostato nel sistema PSP™. Per ulteriori informazioni, consultare il manuale di istruzioni del sistema PSP™.

ULES-00011

Gioco © 2005 Ignition Entertainment Limited. Programmi di libreria © 2003-2005 Sony Computer Entertainment Inc. concessi in licenza esclusiva a Sony Computer Entertainment Europe. SOLO PER USO PERSONALE. La copia non autorizzata, l'adattamento, l'affitto, il prestito, la distribuzione, l'estrazione, la vendita, l'uso in locali pubblici, lo sfruttamento a fini commerciali, la trasmissione, la diffusione in pubblico o su Internet, via cavo o tramite qualsiasi mezzo di telecomunicazione, l'accesso o l'uso di questo prodotto o dei marchi registrati e dei copyright che lo compongono sono vietati. Pubblicato da Ignition Entertainment Limited. Sviluppato da Awesome Studios. The communication of this product includes software developed by the NetBSD Foundation, Inc. and its contributors.

For a complete list of contributors please see www.scei.co.jp/psp-license/pspnet.txt

SISTEMA DI CLASSIFICAZIONE PER FASCE D'ETÀ PEGI (PAN EUROPEAN GAMES INFORMATION)

Il sistema di classificazione per fasce d'età PEGI protegge i minori dai videogiochi non adatti alla loro età. **ATTENZIONE!** Il sistema di classificazione per fasce d'età PEGI non fa riferimento al livello di difficoltà del videogioco.

Il sistema PEGI, strutturato in due parti, permette ai genitori e a chi acquista videogiochi che verranno utilizzati da bambini di scegliere prodotti adeguati all'età dei giocatori. La prima parte del sistema PEGI consiste nella classificazione per fasce d'età:



La seconda parte del sistema PEGI è composta da icone che indicano il tipo di contenuto del videogioco. In base al tipo di gioco e al suo contenuto, possono essere presenti anche più icone. La fascia d'età assegnata al gioco riflette l'intensità del contenuto. Le icone sono:



VIOLENZA



VOLGARITÀ



PAURA



SESSO



DROGA



DISCRIMINAZIONE

Per ulteriori informazioni, visita il sito internet <http://www.pegi.info>

LIVELLO CONTROLLO GENITORI

Questo gioco è classificato secondo il sistema di valutazione PEGI. Sulla confezione è riportata la classificazione PEGI per fasce d'età e per contenuto (tranne nei casi in cui, per legge, venga applicato un altro sistema di classificazione). Il rapporto fra il sistema di valutazione PEGI e il sistema di livello controllo genitori è il seguente:

LIVELLO DEL CONTROLLO GENITORI	GRUPPO ETÀ CLASSIFICAZIONE PEGI
9	18+
7	16+
5	12+
3	7+
2	3+

Archer Maclean's™ Mercury™

Avvio rapido - Introduzione

Metti alla prova le tue abilità di equilibrio affrontando 72 livelli di adrenalina liquida, in 6 mondi di gioco!

Accederai a tutti e 6 i mondi tramite dei portali disposti attorno a un HUB centrale. Quando inizi una partita nuova, sarà aperto solo il Mondo Neon (il primo), dato che è il mondo del Tutorial. I suoi semplici livelli l'insegneranno i comandi di base dell'inclinazione, l'uso dei colori, l'interazione di base con gli oggetti, e altro ancora. Devi completare tutti i livelli del tutorial, se vuoi accedere ai livelli più difficili del Mondo 2 e a quelli successivi.

Puoi sempre caricare o salvare una partita: potrai riprendere a giocare a Mercury esattamente da dove l'avevi lasciato! Ma ricorda: non riuscirai a staccartene facilmente e passeranno delle ore senza che tu nemmeno te ne accorga!

Ogni mondo consiste di 12 livelli divisi in 3 Tempo, 3 Percentuale, 3 Missione, seguiti da 2 Combo e 1 Boss (livello finale).

Per sbloccare il mondo successivo, devi completare tutti i livelli di quello in corso.

Una volta completato un livello, otterrai un Punteggio in base al tempo non utilizzato, alla percentuale di Mercurio conservata e alle missioni completate, con un Bonus Moltiplicare applicato al tipo di livello del mondo raggiunto. Saranno automaticamente salvati i 5 punteggi migliori per livello.

Vi sono vari livelli sbloccabili, che potrai attivare migliorando la tua posizione o avanzando nel gioco. Fai attenzione: questi livelli nascosti sono molto complessi e difficili!

La modalità WLAN 2 giocatori permette di giocare ogni livello 1-contro-1. Condividerai lo stesso livello e vedrai l'avversario rappresentato da una goccia semitrasparente: così, capirai al volo chi è in testa!

Eccezionale!

La funzione di comunicazione di questo prodotto include software sviluppato da NetBSD Foundation, Inc. e dai suoi collaboratori. Per un elenco completo dei collaboratori, consulta <http://www.scei.co.jp/psp-license/pspnet.txt>.

Elenco comandi predefiniti

Tieni premuto il tasto SELECT per accedere alla schermata Guida da un livello.
I controlli di gioco sono semplici. Utilizza il pad analogico per inclinare i livelli e muovi le gocce colorate!

Il gioco vanta diverse opzioni per regolare la visuale: Ruota visuale, Zoom e Focus goccia. Puoi scegliere di osservare la goccia principale da vicino o di tornare rapidamente alla visuale di tutte le gocce.

Per usare lo Zoom $+$ / $-$, premi i tasti direzionali SINISTRA e DESTRA; per ruotare a sinistra/destra usa i tasti $\square$ e $\bigcirc$, per guardare in alto/basso usa i tasti $\triangle$ / $\times$.
Il Focus goccia è sul tasto direzionale sinistra.

Premi il tasto START per mettere in pausa il gioco e regolare le varie impostazioni di gioco, controllo e visuale.

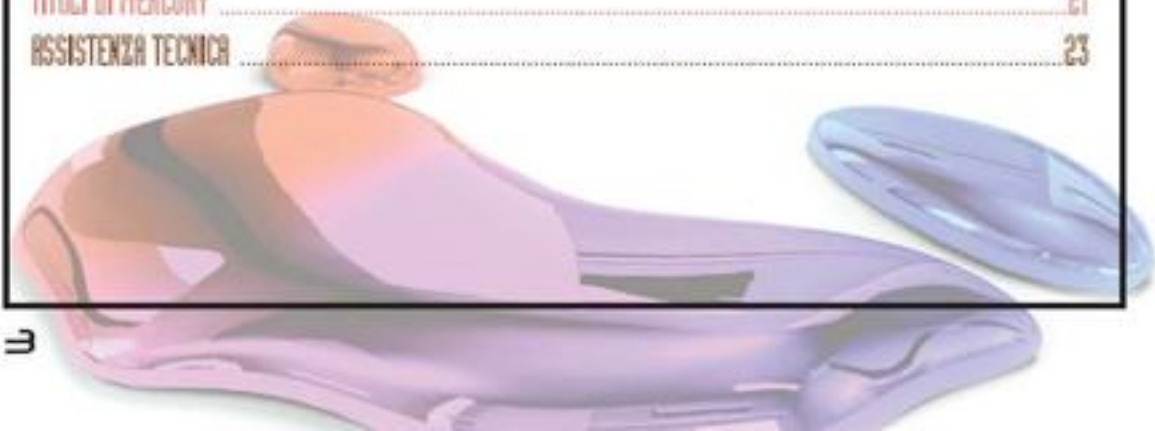
Premi il tasto HOME per tornare alla menu HOME di PSP™.

È tutto! Buon divertimento!



Sommario

PREPARAZIONE	4
Memory Stick Duo™	4
Selezione lingua	4
FUNZIONI WIRELESS (WLAN)	5
COMANDI PREDEFINITI DI GIOCO	5
Comandi inclinazione	5
Schermata Guida	5
VISUALE DI GIOCO	6
Visuale predefinita, zoom e rotazione	6
Modalità Visuale	6
MENU PRINCIPALE	7
Nuova partita 1 giocatore	7
Partita 2 giocatori	7
Carica partita	7
Menu Opzioni	7
STRUTTURA DEL GIOCO	8
Menu HUB dei Mondi	8
Il primo mondo: NEON - Livelli Tutorial	8
Menu Scelta livello	8
Obiettivo principale per ogni livello	9
SCHEMA DELLA STRUTTURA SCELTA LIVELLO	10
SISTEMA DI PUNTEGGIO	11
Come migliorare il tuo punteggio	11
REGOLE PER COMBINARE I COLORI	12
Esempi di combinazione di colori	12
GIOCARE UNA PARTITA 1 GIOCATORE	13
Finestra Stato (1 giocatore)	13
Mettere in pausa il gioco in un livello	14
Menu Fine livello	14
Non completare un livello	14
Salvare una partita	14
GIOCARE UNA PARTITA 2 GIOCATORI	15
Finestra Stato (2 giocatori)	15
Configurare una partita 2 giocatori	16
Ospitare una partita 2 giocatori	16
Unirsi a una partita 2 giocatori	17
OGGETTI ED ELEMENTI	18
TITOLI DI MERCURY	21
ASSISTENZA TECNICA	23



PREPARAZIONE

Allести il sistema PSP™ seguendo le indicazioni del manuale di istruzioni. Accendi il sistema PSP™. La spia POWER (accensione) diventerà verde e verrà visualizzato il menu HOME. Premi la levetta OPEN per aprire il coperchio vano disco. Inserisci il disco di Archer Maclean's™ Mercury™ con l'etichetta rivolta verso il retro del sistema PSP™, quindi chiudi il coperchio vano disco.

Selezionare l'icona  dal menu Home, quindi selezionare l'icona . Apparirà un'immagine del software. Selezionare l'immagine e premere il tasto  per avviare il caricamento.

NOTA: le informazioni contenute in questo manuale erano corrette al momento della stampa, ma durante le ultime fasi di sviluppo del prodotto è possibile che siano state apportate lievi modifiche. Tutte le immagini presenti nel manuale sono state tratte dalla versione inglese del gioco ed è possibile che alcune di esse provengano da una versione provvisoria, leggermente differente da quella definitiva.

MEMORY STICK DUO™

Per salvare impostazioni e progressi di gioco, inserisci una Memory Stick Duo™ nell'ingresso Memory Stick Duo™ del sistema PSP™.

I dati di gioco salvati possono essere caricati dalla stessa Memory Stick Duo™ o da qualsiasi Memory Stick Duo™ contenente salvataggi.

Selezione lingua

Utilizza i tasti direzionali sinistra/destra per selezionare la bandierina corrispondente alla lingua che vuoi scegliere. Tutti i menu saranno visualizzati in quella lingua.

Sono disponibili le seguenti lingue:



- Inglese
- Francese
- Tedesco
- Italiano
- Spagnolo



CARATTERISTICHE WLAN

I titoli software che supportano la funzionalità WLAN (Wireless Local Area Network, rete locale wireless) permettono di comunicare con altri sistemi PSP™, scaricare dati e sfidare altri giocatori tramite la connessione a una rete locale WLAN.



MODALITÀ AD HOC

La modalità Ad Hoc è una funzione WLAN che consente a due o più sistemi individuali PSP™ di comunicare direttamente tra loro.



GIOCO CONDIVISO

Alcuni titoli software possiedono una funzionalità di gioco condiviso, che permette all'utente di condividere specifiche caratteristiche di gioco con altri utenti che non hanno un PSP™ Game inserito nel loro sistema PSP™.



MODALITÀ INFRASTRUTTURA

La modalità Infrastruttura è una funzionalità WLAN che consente a un sistema PSP™ di collegarsi a una rete tramite un WLAN Access Point (un dispositivo utilizzato per connettersi a una rete wireless). Per accedere alle funzionalità della modalità Infrastruttura sono inoltre necessari un contratto con un provider internet, un dispositivo di rete (ad esempio un router ADSL wireless), un WLAN Access Point e un PC. Per ulteriori informazioni e per i dettagli relativi alla configurazione, fare riferimento al manuale di istruzioni del sistema PSP™.

NOTA: Mercurq supporta soltanto la MODALITÀ AD HOC.

Comandi predefiniti di gioco

Per accedere alla schermata di configurazione dei comandi, seleziona Opzioni comandi dal Menu principale.

Questa schermata presenta ogni comando di gioco e i colori primari da combinare per creare quelli secondari. Puoi anche riconfigurare alcuni dei comandi usando i tasti direzionali su/giù, che mostreranno le configurazioni alternative; premi il tasto X per confermare la nuova configurazione di gioco.



Comandi inclinazione

Nel corso del gioco, guiderai le gocce di Mercurio inclinando il ripiano con il pad analogico. Più inclini il livello, più velocemente scorrerà la goccia di Mercurio. È facile!

Schermata Guida

In ogni livello, tieni premuto il tasto SELECT per accedere alla schermata Guida. Queste schermate spiegano le regole per mescolare i colori, offrendoti una descrizione degli oggetti in cui l'imbarterai durante il gioco.

Visuale di gioco

In generale, la visuale segue la tua goccia principale mentre si muove nel livello. Puoi utilizzare lo zoom e spostarti attorno alla goccia.

In alcune situazioni, la goccia principale si dividerà in tante gocce più piccole, perché ne hai bisogno o perché sono rimaste bloccate. Per impostazione predefinita, la visuale di gioco indietreggerà sempre in modo da mostrarle tutte.

VISUALE PREDEFINITA, ZOOM E ROTAZIONE

I tasti direzionali **R/L**, **○**, **□**, **△** e **×** controllano le seguenti opzioni:

□/○	Ruota visuale a dx/sx
△/×	Inclina visuale in su/giù
R/L	Zoom +/-

MODALITÀ VISUALE

Il tasto direzionale sulla sinistra controlla la modalità della visuale e l'inquadratura, i tasti sulla destra invece modificano l'inclinazione della visuale.

Tasto direzionale su/giù	Passa dal focus ravvicinato su una singola goccia allo Zoom - su varie gocce, e viceversa.
Tasto direzionale sinistra/destra	Sposta il focus della visuale da una goccia all'altra presente sul ripiano.



Quest'icona appare brevemente su schermo quando cambi la visuale, per osservare tutte le gocce presenti sul ripiano: la visuale zooma indietro per mostrarle tutte. Zoomerà in avanti se le gocce si riuniscono o se alcune cadono fuori del ripiano.



Quest'icona appare brevemente su schermo quando selezioni la visuale che inquadra solo una goccia di Mercurio. Puoi spostare la visuale da una goccia all'altra utilizzando i tasti direzionali sinistra/destra. Se osservi una sola goccia, puoi usare la funzione Zoom.

In questa modalità, le gocce presenti sul livello, ma fuori del campo visivo, sono rappresentate da piccole frecce che puntano fuori dello schermo, per farti capire dove si trovano tutte le tue gocce.

Menu principale



Nuova partita 1 giocatore

Quando selezioni Nuova partita, inizierai una nuova partita 1 giocatore e tutti i progressi di gioco, configurazione o punteggi non salvati andranno persi.

Avrai una panoramica del gioco grazie all'HUB dei Mondi, dove si trovano i 6 portali per i relativi mondi. All'inizio, è aperto solo un portale: NEON. Il Mondo Neon è il campo d'allenamento, dove imparerai a selezionare i livelli e affronterai i 12 livelli che ti presentano i concetti di base del gioco: inclinazione, combinazione dei colori e divisione della goccia, interazione con gli oggetti comuni del gioco, come i Punti Colore per cambiare il colore delle tue gocce, i ripiani in movimento, le barriere attivate da interruttori, e altro ancora.

All'inizio, sarà accessibile solo il livello inferiore di ogni mondo, mentre tutti gli altri saranno bloccati, come mostrato dal simbolo della crocetta rossa. Potrai accedervi solo in sequenza, completando i livelli inferiori.

Partita 2 giocatori

Questa opzione configura una partita 2 giocatori usando la connessione WLAN. In questa modalità, due persone competono sullo stesso livello, con due console distinte. Ogni sfidante vede l'avversario come una goccia semitrasparente: sarà facile capire chi sta vincendo, chi sta perdendo o chi si trova nei guai! In modalità 2 giocatori, lo schermo Stato mostra due livelli di Mercurio rimanente e due missioni completate, ma un solo timer condiviso.

Consulta la sezione "2 giocatori" di seguito riportata per saperne di più.

Carica partita

Selezionando l'opzione Carica partita, accederai alla funzione interna di salvataggio dati della PSP™, che ti permette di caricare una partita precedentemente salvata.

Menu Opzioni

Puoi accedervi dal Menu principale e dal menu Pausa. Da questo menu, puoi regolare le impostazioni Ruota visuale (90°, 45° o Libera), e le impostazioni del volume sia degli effetti sonori che della musica di sottofondo.

STRUTTURA DEL GIOCO

Menu HUB dei Mondi

Mercury include 6 mondi di 12 livelli ciascuno: in tutto vi sono 72 livelli. Questi mondi sono sistemati in ordine di difficoltà attorno all'HUB di controllo centrale.

Quando inizi una partita nuova, vedrai subito l'HUB, cui accederai ogni volta che esci dalla schermata Scelta livello o dopo aver iniziato una nuova partita. L'HUB mostra i portali di accesso ai 6 mondi del gioco. Se il portale è aperto, potrai accedere alla schermata Scelta livello mostrata. Ogni portale si aprirà solo se hai completato tutti e 12 i livelli del mondo precedente. Se completi il 12° livello di un mondo, il gioco mostrerà un video e ti guiderà fuori dall'HUB dei Mondi, lasciandoti consultare rapidamente il portale aperto del mondo successivo.

I nomi dei mondi sono: Neon (semplice campo d'allenamento), Quartz, Aqua, Xero, Helios e Nano (il più impegnativo).

Il primo mondo: NEON - Livelli Tutorial

Quando inizia una nuova partita solo il portale per Neon (il tutorial) è aperto. I suoi livelli sono molto semplici e ti presentano le azioni basilari del gioco, come inclinare il ripiano, mescolare i colori, interruttori e barriere attivate dal Mercurio colorato, spostare il ripiano e interagire con altri oggetti, abilità che ti serviranno per sopravvivere nei livelli più difficili dei mondi finali. Potrai completare molti livelli del tutorial in pochi secondi, ma i mondi successivi richiederanno più tempo.

Ogni volta che inizi un livello, il gioco farà una panoramica presentandone la disposizione.

Puoi passare oltre premendo il tasto . Nei livelli del tutorial, però, vedrai le istruzioni relative al limite di tempo e all'obiettivo principale.



Menu Scelta livello

La schermata Scelta livello mostra una scala di 12 livelli per ciascun mondo. I livelli sono così suddivisi: 3 Gara, 3 Percentuale, 3 Missione, 2 Combo e 1 Boss.

Partirai dal fondo e sbloccherai i livelli superiori completando quelli inferiori. I livelli bloccati sono indicati da una crocetta rossa. Usa i tasti direzionali per saltare da uno all'altro, ma ricorda che non potrai balzare sui livelli bloccati. Inizia un livello col tasto  e premi il tasto  per tornare all'HUB dei Mondi.

Il completamento di un livello Boss comporta il conseguimento di tutti gli obiettivi e la sfida contro un nuovo oggetto o funzione di gioco. Se completi i livelli Boss, ti sarà presentato un video. Il filmato ti mostra il mondo successivo, riportandoti poi all'HUB dei Mondi, di fronte al portale appena sbloccato.



Livelli Gara

I livelli Gara si basano soprattutto sulla tua velocità, cioè su quanto tempo impieghi a completare il livello prima che il tempo scada. All'inizio del livello, il timer sarà al massimo. Inizierà poi il conto alla rovescia; un segnale acustico ti avvertirà 10 secondi prima che scada il tempo. Nei livelli Gara, salvare tutte le tue gocce non è così importante come il tempo impiegato per arrivare al traguardo; d'altro canto, se è vero che una goccia più piccola viaggia più velocemente, è anche vero che ci rimetterai punti se perdi un po' di Mercurio. Il livello termina se scade il tempo o se il livello di Mercurio scende sotto il minimo consentito.

Livelli Percentuale

Nei livelli Percentuale, dovrai conservare quante più gocce di Mercurio possibile. Tieni d'occhio l'Indicatore Mercurio nello schermo Stato, poiché mostra il livello minimo necessario per completare il livello; se scendi sotto questo valore, perderai. Il timer del conto alla rovescia è più lungo dei livelli Gara a Tempo, dato che lo scopo principale è conservare la goccia di Mercurio.

Livelli Missione

I livelli Missione presentano alcune spie che devi attivare usando gli Interruttori Colorati e altri dispositivi. Più avanzi nel gioco, più difficili diventeranno tali livelli.

Livelli Combo

I livelli Combo uniscono due obiettivi principali, Gara e Percentuale o Percentuale e Missione, e sono ideali per metterti alla prova, per capire se hai appreso le abilità dai livelli precedenti.

Livelli Boss

I livelli Boss combinano tutti e tre gli obiettivi. Se completi un livello Boss, sbloccherai il mondo successivo.

Man mano che avanzi nel gioco, affronterai sfide sempre più dure, il livello minimo di Mercurio aumenterà sempre più, così come il numero di missioni. Se riesci a completare il livello Boss del mondo 6... beh, non devi essere di questo pianeta!

Obiettivo principale per ogni livello

Lo scopo è portare la maggior quantità di Mercurio per il livello nel minor tempo possibile, con qualsiasi metodo concesso, e accendere la spia finale e quelle necessarie lungo il tragitto.

Alcuni livelli finiscono con un solo Interruttore Colorato. Dovrai raggiungerlo con una piccola goccia di Mercurio e accenderai la spia finale, a patto che sia del colore giusto.

Negli altri livelli sono presenti Interruttori a Pressione, che attivi solo posizionandoci sopra una certa quantità di Mercurio; ce la devi lasciare abbastanza a lungo per poterli accendere e attivare così la relativa spia. Se la tua goccia non è abbastanza grande da attivare l'Interruttore a Pressione, allora le barre del conto alla rovescia si fermeranno prima di raggiungere la fine.

Alcuni livelli prevedono diverse Spie di Missione, che puoi attivare in qualsiasi ordine. Il livello finisce quando le accendi tutte.

Schema della struttura Scelta livello



Sistema di punteggio

Ricevi un punteggio solo quando completi un livello con successo.

Ognuno dei 72 livelli ha una Classifica Record e i punteggi ottenuti sono unici per quel livello specifico e non sono compatibili con altri livelli inferiori o superiori. Vi sono diverse tattiche per migliorare il proprio punteggio.

Tutte e 72 le Classifiche Record sono aggiornate ogni volta che salvi la partita, così da poter creare e migliorare il tuo punteggio totale in futuro.

All'inizio di una nuova partita, i primi 4 punteggi migliori vengono impostati come valori conseguiti dai giocatori durante il beta-testing di Mercury; per arrivare ai livelli più alti, dovrai dimostrarti davvero abile!

Questo punteggio numerico si basa su tre tipi di obiettivi per livello: il tempo rimasto (fino all'ultimo 1/100° di un secondo), la quantità di Mercurio conservato (fino all'ultima percentuale) e il numero di missioni completate (1-5 Spie di Missione accese). È anche previsto un Bonus Moltiplicare, in base al livello e ai numeri di mondo.

La componente Tempo ti assegna 100 punti per ogni secondo rimasto; se, ad esempio, il tempo rimasto è 10,9 secondi, allora il tuo punteggio sarà di 1.090 punti.

La componente Percentuale ti assegna 25 punti per percentuale di Mercurio lasciato sul livello al suo completamento. Al massimo, riceverai dunque 2.500 punti, se conservi il 100% di Mercurio col quale eri partito.

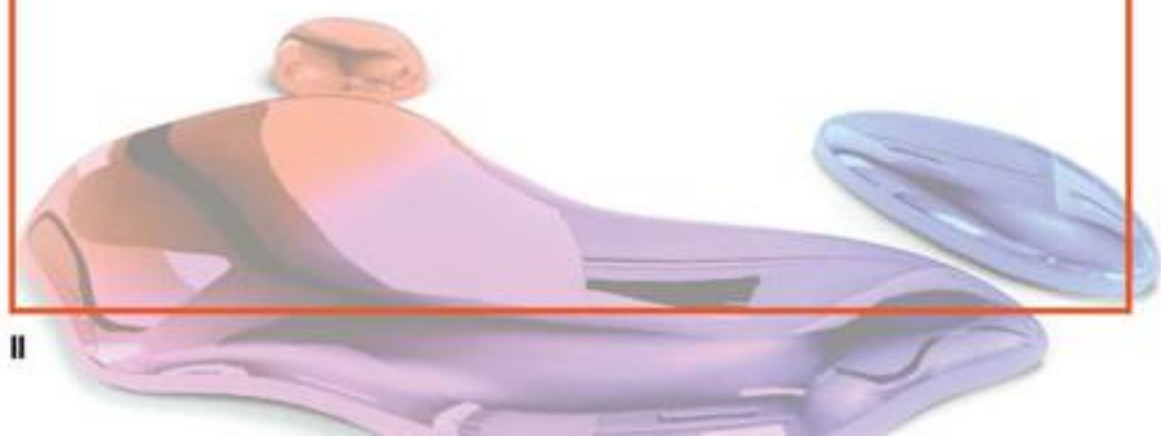
La componente Missione ti assegna 500 punti per Spia di Missione attivata, inclusa quella di fine livello. La maggior parte dei livelli ha una spia, ma quelli più complicati ne hanno fino a 6, quindi è possibile ottenere anche 3.000 punti attivandole tutte!

Il Bonus Moltiplicare si applica solo in base al tipo di livello. Nei livelli Combo o Boss, invece, si applica a due o più componenti, dato che vi sono livelli in cui dovrai concentrarti su due o più obiettivi (come Tempo e Percentuale). Quindi, un livello Combo di Tempo e Percentuale del mondo 4 completato in 18 secondi, col 60% di Mercurio e con 1 missione completata, ti faranno guadagnare $(18 \times 100 \times 4) + (60 \times 25 \times 4) + 500 = 13.700$.

Come migliorare il tuo punteggio

Se il tuo punteggio è abbastanza buono da rientrare nei primi 5 del livello, sarà elencato nella Classifica Record.

Potresti pensare di aver giocato in maniera sublime, o di aver registrato il tempo record, risparmiato la maggior quantità di Mercurio o completato tutte le missioni. Quando, però, vedrai il tuo punteggio solo al 5° posto e gli altri giocatori prima di te, ti chiederai come poter migliorare il tuo punteggio.



Regole per combinare i colori

Nel gioco il Mercurio appare di color argento se è composto da qualsiasi mescolanza dei tre Colori primari: **Rosso**, **Blu** e **Verde**.

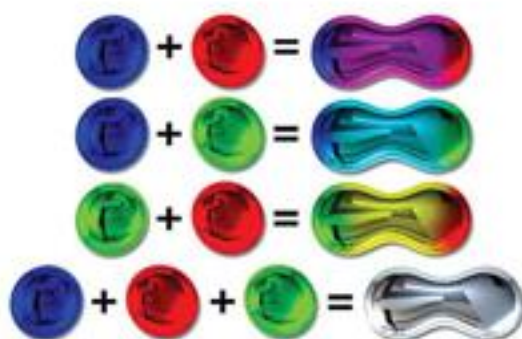
Una combinazione di Mercurio **Blu**, **Rosso** e **Verde** formerà sempre una goccia argento, a prescindere dalla quantità di colore utilizzata.

Quando mescoli più gocce colorate, le tinte originali scompaiono e la goccia assume un nuovo colore. Per capire meglio, osserva la seguente immagine.



Colore primario

Blu + Rosso
Blu + Verde
Verde + Rosso
Blu + Rosso + Verde



Colore secondario

Magenta
Ciano
Giallo
Argento

Esempi di combinazione di colori

- Se una piccola goccia di colore **Rosso** si mescola con una grande goccia **Verde**, la nuova goccia sarà di colore **Giallo** e la sua dimensione sarà pari alle due gocce unite.
- Se una piccola goccia di colore **Magenta** (ottenuta da **Blu** e **Rosso**) si mescola con una grande goccia **Verde**, la nuova goccia sarà di colore **Argento**.



Giocare una partita 1 giocatore

All'inizio di ogni livello, avrai una certa quantità di Mercurio su un ripiano; inclinandolo col PAD ANALOGICO sinistro, destro, su o giù, farai scorrere il Mercurio.

A rendere più complessa la situazione sono presenti diversi oggetti, per facilitare o ostacolare i tuoi progressi o, in alcuni casi, entrambe le cose.

Tali oggetti possono avere un aspetto grafico diverso in base al mondo, ma la loro funzionalità si mantiene costante nel corso del gioco.

Finestra Stato (1 giocatore)

Quest'area, posta a sinistra dello schermo, ti mostra tutte le informazioni utili in un dato livello.

Tempo:

Mostra il tempo che ti rimane per completare il livello. Completa il livello prima che scada il tempo. Lampeggia in rosso ed emette un segnale acustico d'avvertimento negli ultimi 10 secondi.

Indicatore Mercurio:

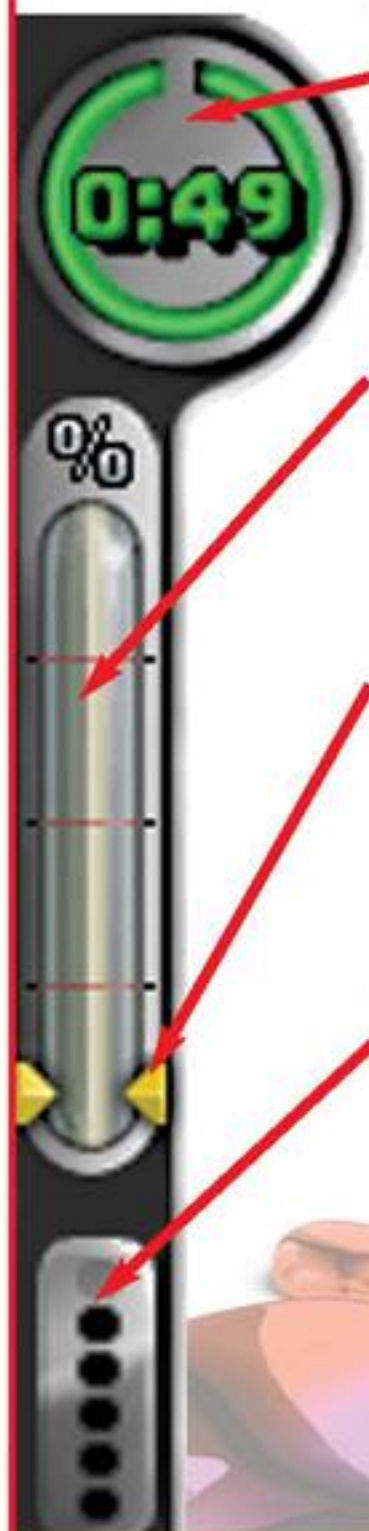
Mostra quanto Mercurio possiedi. Se ne perdi o distruggi un po', l'indicatore si svuoterà. Inizi sempre col 100% di Mercurio.

Percentuale richiesta:

In ogni livello, dovrai mantenere una certa percentuale di Mercurio attiva sul livello. Il limite minimo per sopravvivere è mostrato dalle due frecce gialle sull'Indicatore Mercurio. Se il tuo Indicatore Mercurio scende sotto il livello di Percentuale richiesta, il livello finirà.

Spie di Missione:

Per completare un livello, dovrai portare a termine alcune missioni. All'inizio di ogni livello, il numero di caselle nere indica quante missioni devi completare per terminarlo. Man mano che compi le missioni, le caselle nere s'illumineranno, per informarti dei tuoi progressi.



Mettere in pausa il gioco in un livello

Premi il tasto START in un livello per accedere al menu Pausa. Questo menu ti permette di riprendere fiato dalla frenesia del gioco, ma anche di accedere a diverse opzioni:



- Riprendi il livello dopo una pausa
- Ricomincia il livello da capo, per assistere di nuovo alla presentazione del livello e ai dettagli di missione
- Opzioni di visuale
- Opzioni di controllo
- Cambia volume audio
- Esci dal livello attuale e torna alla scelta del livello.

Menu Fine livello

Quando completi un livello, accederai al menu Fine. Da qui, potrai selezionare una delle seguenti voci:



- Vai al livello successivo
- Riprova livello
- Torna a Scelta livello
- Salva partita

Non completare un livello

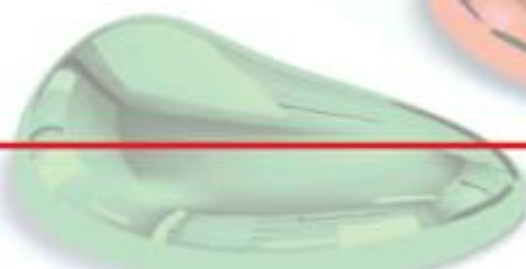
Se non completi un livello, potrai scegliere tra le seguenti voci:



- Riprova livello
- Torna a Scelta livello (per sceglierne un altro).

Salvare una partita

Se desideri salvare progressi e punteggi della partita in corso, seleziona questa opzione e segui le istruzioni su schermo. Il gioco salverà lo stato bloccato/sbloccato dei livelli completati e non salverà i progressi parziali dei singoli livelli.



Giocare una partita 2 giocatori

Lo scopo di una partita 2 giocatori è semplice: completa il livello prima del tuo avversario e dello scadere del tempo!

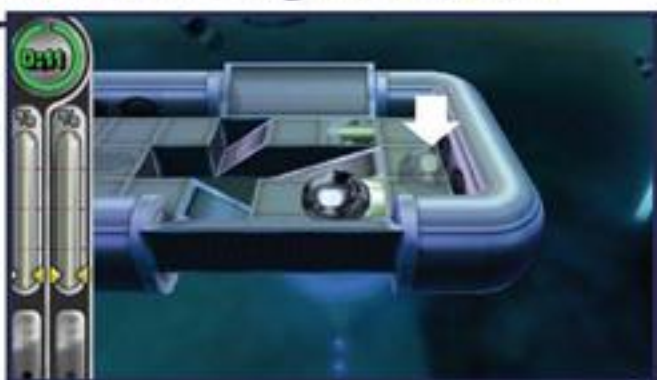
Se un giocatore fallisce o perde troppo Mercurio, l'altro vincerà automaticamente!

Giocherete entrambi lo stesso livello, partendo nel medesimo istante e con gli stessi limiti di tempo, percentuale e missione iniziale, come mostrato nello schermo Stato 2 giocatori (qui di seguito).

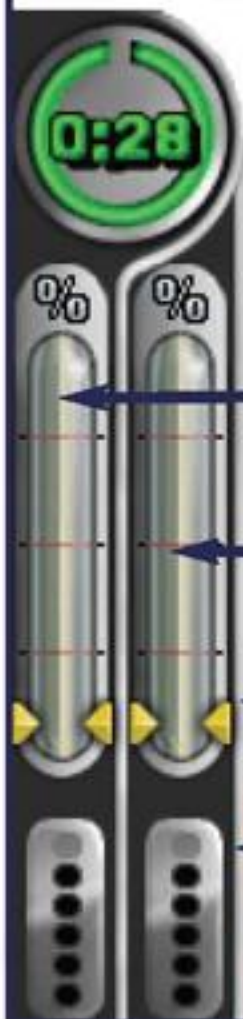
Il Mercurio del tuo avversario è indicato sul tuo schermo da una goccia semitrasparente con una freccia sopra, che indica il colore, la dimensione e la posizione del tuo rivale. Sarà molto utile se il tuo avversario ha suddiviso la sua goccia in tante più piccole e anche per scoprire se ha sacrificato metà della goccia originale per aumentare di velocità.

Ogni giocatore può decidere di dare vinta una partita; se lo fanno entrambi i partecipanti, si avrà un pareggio.

Dopo l'esito della partita (vittoria, sconfitta o pareggio), il client deve attendere mentre l'host decide se giocare un altro livello o ricominciare quello in corso.



Finestra Stato (2 giocatori)



La finestra Stato nelle partite 2 giocatori è leggermente differente dalla versione usata in modalità 1 giocatore. Condividerete lo stesso livello e il limite di tempo, oltre ai requisiti Percentuale e Missione.

Ora, però vi sono due serie di indicatori per ciascun giocatore, così potranno rendersi subito conto a chi è rimasto più Mercurio e chi ha completato più missioni. Cerca di studiare la strategia avversaria!

Le tue informazioni sulla quantità di Mercurio rimasta e le missioni completate (a sinistra).

Informazioni dell'avversario sulla quantità di Mercurio rimasta e le missioni completate (a destra).

Dato che entrambi i giocatori sono sullo stesso livello, le frecce gialle per la percentuale minima saranno sempre identiche.

Il totale di Spie di Missione sarà lo stesso per entrambi i giocatori.

Configurare una partita 2 giocatori

- Prima di iniziare una partita Multigiocatore, assicurati che l'interruttore WLAN della PSP™ sia impostato su ON. In caso contrario, non potrai iniziare o unirti a una partita 2 giocatori.
- Nota sulle prestazioni di rete: Se il client nota interruzioni o movimenti a scatti nei menu o nel corso di una partita 2 giocatori, è probabile che vi siano problemi di rete. In questo caso, prova ad avvicinare le PSP™ e rimuovere qualsiasi ostacolo posto tra di loro.
- Note sulle partite 2 giocatori:
 - Il menu Pausa non è disponibile durante il filmato introduttivo del livello e la sincronizzazione di rete.
 - Se uno dei due giocatori nota interruzioni nel movimento della goccia semitrasparente dell'altro, significa che vi sono problemi di rete. In questo caso, prova ad avvicinare le PSP™ e rimuovere qualsiasi ostacolo posto tra di loro.
 - Se viene selezionata l'opzione Esci, entrambi i giocatori saranno DISCONNESSI dalla partita 2 giocatori e riportati al menu iniziale.

Ospitare una partita 2 giocatori

Prima di iniziare una partita Multigiocatore, devi inserire il nome che desideri. Utilizza i tasti direzionali SINISTRA/DESTRA per selezionare la lettera da cambiare, poi premi i tasti direzionali SU/GIÙ.



Il giocatore può scegliere tra due opzioni: Inizia una partita in rete [host] o Partecipa a una partita in rete [client].

Il giocatore che comincia una partita attende che qualcuno vi si unisca. Se l'host decide di rifiutare il client che cerca di unirsi alla partita, l'host tornerà allo stato di "In attesa che il giocatore si unisca", mentre il client sarà riportato all'elenco delle partite iniziate.



Una volta che l'host accetta un client, entrambe le PSP™ vengono connesse. Se questo processo fallisce, avvicina le due PSP™.



L'host, a questo punto, sceglierà quale mondo e livello affrontare. Entrambi i giocatori hanno uno schermo che ne mostra il punteggio: il tuo punteggio è mostrato a sinistra in bianco, quello rivale a destra in rosso.



Quando l'host sceglie un livello, questo verrà caricato e giocato.

NOTA: I livelli disponibili in una partita 2 giocatori sono gli stessi della modalità 1 giocatore, quindi puoi caricare prima una partita per rendere disponibili più livelli da giocare.

Unirsi a una partita 2 giocatori

Prima di iniziare una partita Multigiocatore, devi inserire il nome che desideri. Utilizza i tasti direzionali SINISTRA/DESTRA per selezionare la lettera da cambiare, poi premi i tasti direzionali SU/GIÙ.



Se decidi di unirti a una partita, Mercury cercherà le partite iniziate da altri giocatori e ti elencherà quelle disponibili, indicando il nome scelto dall'host e la percentuale completata della partita, oltre al numero dei livelli disponibili per la partita 2 giocatori.

A questo punto, scegli a quale partita unirti e premi il tasto $\times$ per confermare. Devi poi aspettare che l'host accetti o rifiuti la tua richiesta.



Se l'host accetta la richiesta, dovrai aspettare che l'host selezioni il livello da giocare. La partita 2 giocatori avrà così inizio.

Se l'host rifiuta la richiesta del client, invece, l'host tornerà allo stato di "In attesa che il giocatore si unisca", mentre il client sarà riportato all'elenco delle partite iniziate.

Oggetti ed elementi



Interruttore Colorato

Attiva l'Interruttore Colorato posizionandoci sopra il Mercurio dello stesso colore. L'interruttore è collegato tramite i Canali di Flusso a una Barriera vicina o ad altri dispositivi che si attiveranno. Tali interruttori sono di vari colori, anche d'argento.



Spia

Si accende quando completi una missione. Le Spie sono ben visibili, perché si ergono dal ripiano. Per attivarne una, usa un Interruttore Colorato o un Interruttore a Pressione collegati ad essa dai Canali di Flusso.



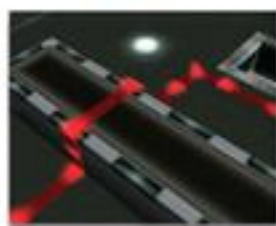
Interruttori a Pressione

Si attivano solo quando ci posizioni sopra una certa quantità di Mercurio. In questo modo, i simboli a forma di "V" si accendono uno dopo l'altro. Se non hai posto abbastanza Mercurio sull'interruttore, le luci si fermeranno a metà. Dovrai mantenere la goccia sull'interruttore finché tutti i simboli a forma di "V" si illuminano.



Punto Colore

Passa una goccia di Mercurio in questo dispositivo ed essa cambierà di colore in base a quello del Punto Colore.



Canali di Flusso

Questi canali collegano gli interruttori e altri elementi, per farti capire i vari punti di controllo. Si animano a diverse velocità, secondo che siano attivi o meno.



Flusso Canalizzatore

Questi trasmettitori sono disposti a coppie e vengono usati per attivare gli oggetti troppo distanti per essere raggiunti da un normale Canale di Flusso. Se vengono attivati, ruotano e sparano un raggio d'energia all'unità ricevente per attivare un elemento vicino. Osserva la direzione in cui puntano, in caso l'unità ricevente non sia visibile.



Porta con Filtro

Solo il Mercurio dello stesso colore del filtro può oltrepassare una Porta con Filtro.





Porta

Consente l'accesso a nuove aree del ripiano. Alcune si aprono e chiudono in base agli interruttori vicini, altre sono a tempo e si aprono e chiudono a intervalli regolari. Alcune porte scorrono in base all'inclinazione del livello stesso.



Piattaforma

Le Piattaforme si muovono seguendo vari ritmi tra due parti del livello non connesse. Utilizzate per trasportare il Mercurio.



Pressa

Le Presse si abbassano a intervalli regolari e, se la tua goccia vi rimane intrappolata sotto, verrà distrutta: i frammenti si sparpaglieranno, a volte cadendo fuori del ripiano stesso. Fai molta attenzione quando superi tali dispositivi!



Punzone

Potrebbe sembrare lento, ma è tanto distruttivo quanto una Pressa. I Punzoni possono spingere il tuo Mercurio fuori del ripiano o contro i Mercoidi in avvicinamento.



Stan

Questo semplice dispositivo rotola seguendo percorsi prestabiliti e, se s'imbatte in qualche ostacolo (Mercurio incluso), si ferma per cambiare direzione. Stan gira sempre a destra, se il suo percorso viene intralciato. Puoi quindi costringerlo a rotolare su interruttori e altri congegni, quando non vuoi usare il tuo Mercurio.



Lunetta Rotante

Vi sono diversi tipi di Lunetta Rotante: alcune si muovono seguendo delle rette, altre ruotano su se stesse in base alla tua pressione.



Rotella

Simile alla Lunetta Rotante, ad eccezione del fatto che può ruotare solo di 90° alla volta e, di solito, ha bisogno di essere attivata da interruttori vicini o Flussi Canalizzatori.



Inverti-gravità

Questo dispositivo rimane inerme finché non ti ci avvicini. Se attivato, s'illumina e trascina la goccia di Mercurio verso l'alto, invertendo il campo gravitazionale locale. Utilizza l'Inverti-gravità per lanciare il Mercurio, per superare le interruzioni nel ripiano o le pareti. Se rimani al suo interno, però, il dispositivo può rimanere attaccato al tuo Mercurio da sotto la piattaforma: in questi casi, oltre alla gravità, saranno invertiti anche i controlli d'inclinazione!



Scala di Jacob

Si tratta di meccanismi ad alta energia, con milioni di volt di elettricità. Se ti avvicini troppo, buona parte della tua goccia vaporizzerà fino a scomparire. È un congegno scioccante, ma potrai evitarlo, una volta che ne avrai compreso il funzionamento.



Mercoide

Questo piccolo, odioso ostacolo adora mangiare Mercurio. Se avvicini troppo la tua goccia a un Mercoide, rischi che te ne rosicchi via un po'!



Rampa Mobile

Usa questa rampa per raggiungere aree del ripiano altrimenti inaccessibili; per abbassarla, facci cadere sopra del Mercurio, sul braccio più basso. A volte, dovrai recuperare il Mercurio usato per abbassare la rampa, perché potrebbe servirti in seguito.



Ascensore

Usato per trasportare Mercurio a vari livelli del ripiano, puoi attivarlo con un interruttore.



Teletrasporto

Fai scorrere il tuo Mercurio sotto un Teletrasporto, che lo porterà gradualmente a un'altra area del livello altrimenti irraggiungibile. Alcuni Teletrasporti sono a senso unico; fai dunque attenzione, prima di provarlo!



Tubo Aspirante

I Tubi Aspiranti a volte sono fissi, altre si muovono disegnando ampi cerchi. Se ti avvicini troppo alla bocca, verrai risucchiato all'interno, spinto nel tubo e risputato dall'altra estremità del condotto. Tali dispositivi sono utili, ma anche rischiosi: dovrai studiarli per bene prima di usarli!



Titoli di Mercury

Concept e Regia

Archer Maclean

Ricerca e Sviluppo

Jeb Mayers

Mark Webster

Programmatori

Jeb Mayers (Head of R&D)

Ed Bradley (Lead Artist)

Ade Smith

Fred O'Rourke

Rich Turnbull

Ste Butcher

Mark Webster

Kieren Bloomfield

Morris Butler

Gordon Hayes

Steve Jones

Gareth Thomas

Grafica ed Effetti Speciali

Drew Northcott (Head Artist)

Bela Lund (Lead Artist)

Chris Sharpley

Dan McCaul

Nina Simeone

John Moss

Hev Wicks

Rich Hancock

Norm Chung

Mark Antony

Antonio Flores

Sviluppo Tools

Fred O'Rourke (Tools Lead)

Dave Spencer

Mark Webster

Morris Butler

Ade Smith

Produzione

Rob Palfreman (Producer)

Graeme Monk

Coding audio

Gordon Hayes

Jeb Mayers

Ade Smith

Musica ed Effetti Sonori

John Hancock

Design

Archer Maclean

Neil Wigfield

Rich Hancock

Testing

Dave Newson

Steve Chimes

Mike Watt

Supporto Hardware

Mike Watt

Un ringraziamento speciale a

SN Systems

Phil Camp

Andy Beveridge

Martin Day

Matt Bush

Alex Cavanagh

Bernard James

David Spencer

Nathan Lance

Tom Davies

Badgers (Andrew)

Bev Souter

Linda Maizie

Darren Vine

Titoli di Mercury

Nick Williams
Michael, Tim and Hannah Northcott.

Das Rentier
John und Linda
Nick und Sarah,
Rod und Helen
PJ und Helsey
Das Fliegende Baguette
Otto, weil er niedlich und fluffig ist

Team Supporto femminile

Sylvie
Liz,
Magali,
Wendy,
Justine,
Anne-Marie,
Matilda
Sue,
Joanne,
Kate,
Heather,
Emma

Ignition Entertainment Team

Direttore operativo
Vijay Chadha

Direttore marketing
Greg Baverstock

Responsabile sviluppo
Jim Phillpot

Grafica confezione e manuale
Helly-ann Styles

Responsabile prodotto
Peter Rollinson

Responsabile IT
Danny Bailey

Amministrazione
Richard Cooke
Ismail Essack

Responsabile prodotto europeo
Manoj Kumar

Vendite UK
Simon Insull

Responsabile vendite internazionali
Phu Tien

Direttore delle operazioni
Joy Sreeraman

Ignition USA
Ellen Fuog, Ken Gatz
Jeff Hill, Michael Korajda

Ignition Japan
Haz Takeshita

Ringraziamenti speciali
Davs, Layla e Harina Sreeraman,
Corine, Manisha, Keair e Ramon,
Robert, Deb e Candy Philpot,
Ajay & Findlay Chadha,
Nicky, Ellie, Bethany & Bailey Rollinson,
Gunner & Brandi Styles & Dan Carter,
Amy Tien, Jack Gooby, Parul Kumar,
Simon e Andrew Cooke e le ragazze,
Tutte le nostre mamme e i nostri papà
senza i quali questo gioco non sarebbe
stato realizzato.

Assistenza tecnica

Servizio clienti per Europa e Gran Bretagna:

E-mail support@ignitionent.com

Telefono 44 (0) 1992 703963

Indirizzo 168-172 Brooker Road, Waltham Abbey, Essex, EN9 1JH, UK.

Websites:

www.ignitionent.com

www.awesome.uk.com

Limitazione di garanzia di Ignition Entertainment Ltd:

Ignition Entertainment Ltd. garantisce all'acquirente originale che il supporto su cui è stato registrato questo programma non presenterà difetti nei materiali e nella lavorazione per un periodo di 90 giorni dalla data di acquisto. In caso venga scoperto un difetto coperto da questa garanzia durante un periodo di 90 giorni, il prodotto difettoso verrà sostituito gratuitamente. È necessario conservare una fotocopia o l'esemplare originale della ricevuta d'acquisto per stabilire la data e la possibilità di usufruire della sostituzione. Per la sostituzione è necessario riconsegnare il prodotto, provvisto della confezione originale e della ricevuta, al rivenditore da cui è stato acquistato inizialmente. In caso non sia possibile ricevere una copia sostitutiva dal rivenditore, contatta Ignition Entertainment Ltd. per ricevere supporto all'indirizzo support@ignitionent.com o al numero di telefono 44 1992 703963.

Questa garanzia non copre il normale consumo dell'oggetto. Questa garanzia non è applicabile e viene annullata se il difetto nel prodotto software di Ignition Entertainment Ltd. è stato causato da un uso errato o irragionevole, da maltrattamenti o negligenze. Questa garanzia sostituisce le altre garanzie e nessun'altra rimostranza o rivendicazione di qualsiasi natura potrà costituire obbligo o vincolo per Ignition Entertainment Ltd. Qualsiasi garanzia applicabile a questo prodotto software, comprese le garanzie di vendibilità e idoneità per un determinato uso, sono limitate al periodo di novanta (90) giorni indicato in precedenza. In nessun caso Ignition Entertainment Ltd. sarà responsabile di qualsiasi danno speciale, accidentale o derivante dal possesso, dall'uso o dal cattivo funzionamento di questo prodotto software di Ignition Entertainment Ltd.

Pubblicato da Ignition Entertainment Ltd, 168-172 Brooker Road, Waltham Abbey, Essex, EN9 1JH, UK.



CUSTOMER SERVICE NUMBERS

Australia	1300 365 911*
*(Calls charged at local rate)	
Belgique/België/Belgien	011 516 406
Tarif appel local / Lokale kosten	
Česká republika	222 864 111
Po - Pa 9:00 - 17:00 Sony Czech	
Tarifováno dle platných telefonních sazeb. Pro další informace a případnou další pomoc kontaktujte prosím www.playstation.sony.cz nebo volejte telefonní číslo +420 222 864 111	
Danmark	70 12 7013
support@dk.playstation.com Man-fredag 18-21; Lør-søndag 18-21	
Deutschland	01805 766 977*
*(0,12 Euro/minute) Montag bis Freitag, 10.00 bis 20.0	
Ελλάδα	801 11 92000*
*Εθνική Χρέωση	
España	902 102 102
Tarifa nacional	
France	0820 31 32 33
Prix d'un appel local - ouvert du lundi au samedi	
Ireland	0818 365065
All calls charged at National Rate	
Israel	09 971170
Italia	199 116 266
Lun/Ven 8:00 - 18:30 e Sab 8:00 - 13:00: 11,88 centesimi di euro + IVA al minuto	
Festivi: 4,75 centesimi di euro + IVA al minuto. Telefoni cellulari secondo il piano tariffario prescelto	
Malta	23 436300
Local Rate	
Nederland	0495 574 817
Interlokale kosten. Gesprekken kunnen voor trainingsdoeleinden worden opgenomen	
New Zealand	09 415 2447
National Rate	
Norge	81 55 09 70
0.55 NOK i startavgift og deretter 0.39 NOK pr. Minutt	
support@no.playstation.com Man-fredag 15-21; Lør-søndag 12-15	
Österreich	0820 44 45 40*
*(0,116 Euro/Minute)	
Россия	+7 (095) 238-3632
Portugal	707 23 23 10*
*Serviço de Atendimento ao Consumidor/Serviço Técnico	
Suisse/Schweiz/Svizzera	0848 84 00 85
Tarif appel national / Nationaler Tarif / Tariffa Nazionale	
Suomi	0600 411 911
0.79 Euro/min + pvm fi-hotline@nordiskfilm.com maanantai - perjantai 15-21	
Sverige	08 587 822 25
support@se.playstation.com Mån-fre 15-21, Lör-söndag 12-15	
UK	08705 99 88 77
National rate. Calls may be recorded for training purposes	

Please call these Customer Service Numbers only for PSP™ Hardware Support.

SICHERHEITSHINWEISE

Diese UMD™ enthält Software für das PSP™ (PlayStation®Portable)-System. Verwenden Sie diese UMD™ niemals mit einem anderen System, da dieses sonst beschädigt werden könnte. Lesen Sie sich das Benutzerhandbuch des PSP™-Systems sorgfältig durch, um eine fehlerfreie Handhabung zu gewährleisten. Bewahren Sie die UMD™ niemals in der Nähe von Wärmequellen oder feuchter Umgebung auf und setzen Sie sie keinem direkten Sonnenlicht aus. Verwenden Sie keine beschädigten oder verformten Datenträger oder solche, die mit Klebstoff repariert wurden, da dies zu Fehlfunktionen führen kann.



Drücken Sie - wie auf der Abbildung zu sehen - eine Seite der Disc nach unten und ziehen Sie sie dann vorsichtig heraus. Bei zu kraftvollem Vorgehen könnte die Disc beschädigt werden.



Platzieren Sie die Disc - wie auf der Abbildung zu sehen - indem Sie sie vorsichtig nach unten drücken, bis sie einrastet. Bei fehlerhafter Handhabung könnte die Disc beschädigt werden.

GESUNDHEITSWARNUNG

Spielen Sie stets in einem gut beleuchteten Raum. Legen Sie eine Pause von 15 Minuten pro Spielstunde ein. Spielen Sie nicht, wenn Sie müde oder unausgeschlafen sind. Bei einigen Personen kann es zu epileptischen Anfällen kommen, wenn sie bestimmten Lichtfrequenzen, flackernden Lichtquellen oder geometrischen Formen und Mustern ausgesetzt sind. Bestimmte Lichtfrequenzen in Fernsehbildschirm-Hintergründen oder bei Computerspielen können bei diesen Personen einen epileptischen Anfall auslösen. Befragen Sie Ihren Arzt, wenn Sie oder eines Ihrer Familienmitglieder an Epilepsie leiden, bevor Sie dieses Spiel spielen. Brechen Sie das Spiel sofort ab und suchen Sie einen Arzt auf, sollte eines der folgenden Symptome beim Spielen auftreten: Schwindelgefühl, Sehstörungen, Augen- und Muskelzucken, Bewusstseinsstörungen, Orientierungsverlust, unfreiwillige Bewegungen und Krämpfe.

RAUBKOPIEN

Das PSP™-System und diese Disc enthalten technische Schutzmechanismen, um die unautorisierte Vervielfältigung der urheberrechtlich geschützten Daten auf diesem Datenträger zu verhindern. Die unautorisierte Nutzung eingetragener Warenzeichen oder die unautorisierte Vervielfältigung urheberrechtlich geschützter Daten durch die Umgehung dieser Maßnahmen oder auf sonstigem Wege ist von Rechts wegen untersagt.

Wenn Sie Informationen über unrechtmäßig kopierte Produkte oder Raubkopiemethoden besitzen, die zur Umgehung unserer technischen Schutzmechanismen dienen, senden Sie bitte eine E-Mail an anti-piracy@eu.playstation.com oder rufen Sie Ihren örtlichen Kundendienst unter der im hinteren Teil dieses Handbuchs angegebenen Nummer an.

ALTERSFREIGABE

Diese PSP™ Game Software besitzt verschiedene auf dem Inhalt der Software basierende Kinder- und Jugendschutzeinstufungen. Diese können Sie im PSP™-System einstellen, um das Abspielen eines PSP™ Games zu verhindern, dessen Jugendschutzeinstufung höher ist als die auf dem PSP™-System eingestellte Altersfreigabe. Weitere Informationen zu diesem Thema finden Sie im Benutzerhandbuch zu Ihrem PSP™-System.

ULES-00011

Game © 2005 Ignition Entertainment Limited. Library programs © 2003-2005 Sony Computer Entertainment Inc. Exklusiv lizenziert für Sony Computer Entertainment Europe. NUR FÜR DEN PERSÖNLICHEN GEBRAUCH. Vervielfältigung, Veränderung, Vermietung, Verleih, Vertrieb, Erstellung von Auszügen, Wiederverkauf, Spielhallennutzung, Erhebung von Nutzungsgebühren, Übertragung, öffentliche Aufführung und Ausstrahlung über das Internet, Kabelfernsehen oder andere Telekommunikationswege, Zugriff auf oder Verwendung des Produkts, eines Warenzeichens oder geschützter Inhalte, die Teil dieses Produktes darstellen, sind ohne die entsprechende Autorisierung allesamt verboten. Veröffentlicht von Ignition Entertainment Limited. Entwickelt von Awesome Studios. The communication of this product includes software developed by the NetBSD Foundation, Inc. and its contributors. For a complete list of contributors please see www.scei.co.jp/psp-license/pspnet.txt

ALTERSEINSTUFUNGSSYSTEM PAN EUROPEAN GAMES INFORMATION (PEGI)

Das PEGI-Alterseinstufungssystem schützt Minderjährige vor Spielen, die nicht für ihre jeweilige Altersgruppe geeignet sind. BEACHTEN SIE BITTE, dass sich diese Angaben nicht auf die Schwierigkeit der Spiele beziehen.

Aus zwei Teilen bestehend ermöglicht PEGI Eltern und anderen Käufern von Spielen für Kinder der jeweiligen Altersgruppe entsprechend eine wohl bedachte Wahl zu treffen. Beim ersten Teil handelt es sich um die Alterseinstufung:-



Der zweite Teil besteht aus Symbolen, die die Art des Spielinhalts beschreiben. Abhängig von der Art des Spiels kann es sich um mehrere Symbole handeln. Die Alterseinstufung des Spiels ist vom Inhalt abhängig. Folgende Symbole werden verwendet:-



GEWALT



VULGÄRE
SPRACHE



HORROR



SEXUELLE
INHALTE



DROGEN



DISKRIMINIERUNG

Weitere Informationen finden Sie unter <http://www.pegi.info>

ALTERSFREIGABESTUFE

Dieses Spiel wurde nach dem „PEGI“-Alterseinstufungssystem klassifiziert. Die „PEGI“-Alterseinstufung und -Inhaltshinweise finden Sie auf der Spielverpackung (ausgenommen alle Gebiete, in denen ein anderes Einstufungssystem gesetzlich vorgeschrieben ist). Das Verhältnis zwischen dem „PEGI“-Alterseinstufungssystem und dem Altersfreigabestufe-System gestaltet sich wie folgt:

KINDER – UND JUGENDSCHUTZEINSTUFUNG	„PEGI“-ALTERSEINSTUFUNGSGRUPPE	ALTERSGRUPPE
9		Keine Jugendfreigabe
7		Frei ab 16 Jahre
5		Frei ab 12 Jahre
3		Frei ab 6 Jahre
2		Ohne Altersbeschränkung

Mercury™

Archer Maclean's™

Kurzübersicht des Spiels

Beweise in 72 Leveln aus purem flüssigem Wahnsinn verteilt auf 6 Spielwelten deine Geschicklichkeit!

Alle 6 Spielwelten sind über Portale von einer zentralen Karte aus erreichbar. Wenn du ein neues Spiel beginnst, steht zunächst nur Neon (die erste Welt), die Einführungswelt, zur Verfügung. In den einfachen Leveln dieser Welt kannst du die elementare Hippsteuerung, die Benutzung von Farben, die grundlegende Interaktion mit Objekten usw. lernen. Du musst alle Einführungs-Level abschließen, um auf die schwierigeren Level in Welt 2 und darüber hinaus zugreifen zu können.

Du kannst dein gesamtes Spiel fast an jeder Stelle laden oder speichern, so dass du Mercury schnell und einfach dort fortsetzen kannst, wo du zuletzt aufgehört hast. Aber Vorsicht — dieses Spiel macht süchtig und die Stunden vergehen wie im Flug!

Jede Welt besteht aus 12 Level, unterteilt in 3 zeitbasierte, 3 prozentbasierte und 3 aufgabenbasierte Missionen sowie 2 Combo-Level und schließlich 1 Abschluss-Level.

Um die nächste Welt freizuschalten, musst du alle Level der aktuellen Welt abschließen.

Sobald du ein Level abgeschlossen hast, erhältst du je nach Restzeit, dem Prozentsatz geretteten Quecksilbers und den beendeten Aufgaben Punkte sowie einen Bonusmultiplikator, der vom Leveltyp abhängt und mit der Welt, die du erreicht hast, multipliziert wird. Die 5 besten Punktergebnisse werden automatisch gespeichert.

Es gibt viele freischaltbare Level, die du aktivierst, indem du deinen Rang verbesserst oder Fortschritte im Spiel machst. Doch aufgepasst: Diese versteckten Level sind besonders ausgeklügelt und schwierig.

Mit dem WLAN-Zweisspieler-Modus kannst du jedes Level auch gegen einen Freund spielen. Ihr beide spielt dasselbe Level und seht euren Gegner als halb durchsichtige Blase, wodurch ihr besser erkennen könnt, wer in Führung liegt.

Achtung: Großes Suchtpotenzial!

Die Kommunikationsfunktion dieses Produkts beinhaltet von der NetBSD Foundation, Inc. und ihren Zuarbeitern entwickelte Software. Eine vollständige Liste aller Zuarbeiter befindet sich hier: <http://www.scei.co.jp/psp-license/pspnet.txt>.

Standardsteuerung

Halte die SELECT-Taste gedrückt, um innerhalb eines Levels den Hilfebildschirm anzeigen zu lassen.

Die Steuerung des Spiels ist einfach. Du bewegst einfach das Analog-Pad und „kippst“ damit das ganze Level in verschiedene Richtungen, um deine verschiedenfarbigen Kugeln hin- und herzubewegen.

Die Kamera lässt sich drehen, zoomen und auf eine Kugel fokussieren. Damit kannst du bestimmen, ob die Hauptkugel aus der Nähe gezeigt wird, oder ob das Spiel aus einer entfernteren Perspektive zu sehen ist, die alle Kugeln gleichzeitig zeigt.

Mit der L-Richtungstaste und der R-Richtungstaste kannst du heran-/herauszoomen, mit der □- und der ○-Taste drehst du die Sicht nach links/rechts und mit der △-Taste und der ×-Taste bewegst du sie nach oben/unten. Mit der Links-Richtungstaste fokussierst du auf eine Kugel.

Drücke die START-Taste, um das Spiel zu unterbrechen und verschiedene Spiel-, Steuerungs- und Kameraoptionen anzupassen.

Drücke die HOME-Taste, um in das PSP™ Home-Menü zurückzukehren.

Das ist alles – viel Spaß!



Inhalt

BEVOR ES LOSGEHT	4
Memory Stick Duo™	4
Sprachauswahl	4
Wireless-Funktionen (WLAN)	5
STANDARD-SPIELSTEUERUNG	5
Hippsteuerung	5
Hilfebildschirm	5
DIE SPIELKAMERA	6
Standardkamera zoomen und drehen	6
Kameramodi	6
HAUPTMENÜ	7
Neues Einzelspieler-Spiel	7
Zweispeler-Spiel	7
Spiel laden	7
Optionsmenü	7
SPIELSTRUKTUR	8
Das Zentralkarten-Menü	8
Die Erste Welt - Neon - Einführungslevel	8
Levelauswahl-Menü	8
Hauptziele für alle Level	9
STRUKTUR DER LEVELAUSWAHL	10
DAS PUNKTESYSTEM	11
Verbessern deines Ergebnisses	11
FARBMISCHREGELN	12
Beispiele für das Mischen von Farben	12
EINZELSPIELER-PARTIE SPIELEN	13
Statusfenster (Einzelspieler)	13
Spiel während eines Levels unterbrechen	14
Levelende-Menü	14
Scheitern eines Levels	14
Spiel speichern	14
ZWEISPIELER-PARTIE SPIELEN	15
Statusfenster (Zweispeler-Spiele)	15
Zweispeler-Spiel einrichten	16
Hinweise zu Zweispeler-Spielen	16
Zweispeler-Spiel ausrichten	16
Zweispeler-Spiel beitreten	17
LEVEL-OBJEKTE UND -ELEMENTE	18
CREDITS	21
HUNDENDIENST UND GEWÄHRLEISTUNG	23

BEVOR ES LOSGEHT

Richten Sie Ihr PSP™-System wie in der Bedienungsanleitung des Gerätes beschrieben ein. Schalten Sie das PSP™-System ein, die POWER-Kontroll-Leuchte leuchtet dann grün auf und das Home-Menü wird angezeigt. Drücken Sie die OPEN-Verriegelung, um das Disc-Fach zu öffnen. Legen Sie den [INSERT GAME TITLE]-Datenträger mit der beschrifteten Seite in Richtung der Rückseite Ihres PSP™-Systems und schließen Sie anschließend sorgfältig das Disc-Fach.

Wählen Sie aus dem HOME-Menü das -Symbol und anschließend das -Symbol. Nun erscheint ein Bild der Software. Wählen Sie dieses Bild aus und drücken Sie die -Taste, um den Ladevorgang zu starten.

HINWEIS: Die Informationen in diesem Handbuch waren zum Zeitpunkt der Drucklegung korrekt. In der späteren Entwicklungsphase des Produkts können jedoch noch kleinere Änderungen vorgenommen worden sein. Sämtliche Bildschirmfotos für diese Anleitung wurden der englischen Version des Spiels entnommen. Einige Bildschirmfotos können Anzeigen des Spiels darstellen, die vor der Fertigstellung des Spiels verwendet wurden und leicht von den Anzeigen abweichen, die im endgültigen Produkt vorkommen.

MEMORY STICK DUO™

Stecken Sie zum Speichern von Spieleinstellungen und Spielständen bitte einen Memory Stick Duo™ in den Memory Stick Duo™-Steckplatz des PSP™-Systems. Spieldaten können vom selben Memory Stick Duo™ oder einem anderen Memory Stick Duo™ mit zuvor gespeicherten Spieldaten geladen werden.

Sprachauswahl

Benutze die Links-Richtungstaste/Rechts-Richtungstaste, um die Flagge auszuwählen, die der gewünschten Sprache entspricht. Danach werden alle Menüs in dieser Sprache angezeigt.

Zur Auswahl stehen:



- Englisch
- Französisch
- Deutsch
- Italienisch
- Spanisch



WIRELESS-(WLAN)-FUNKTIONEN

Mit Software-Titeln, welche die Wireless-(WLAN)-Funktion unterstützen, können Sie über eine Verbindung zu einem „Wireless Local Area Network (WLAN)“ mit anderen PSP™-Systemen kommunizieren, Daten herunterladen und gegen andere Spieler antreten.



AD-HOC-MODUS

Der Ad-Hoc-Modus ist eine Wireless-(WLAN)-Funktion, über die zwei oder mehr individuelle PSP™-Systeme direkt miteinander kommunizieren können.



GAME SHARING

Einige Software-Titel verfügen über Game-Sharing-Funktionen, mit deren Hilfe der Benutzer spezifische Spielfunktionen mit anderen Benutzern teilen kann, die kein PSP™-Game in ihr PSP™-System eingelegt haben.



INFRASTRUKTUR-MODUS

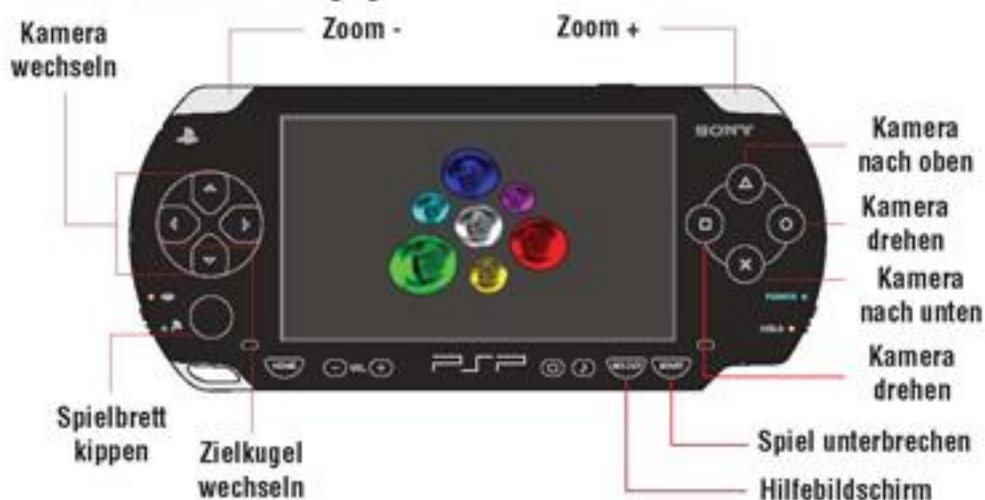
Der Infrastruktur-Modus ist eine Wireless-(WLAN)-Funktion, mit der sich ein PSP™-System über einen Wireless-(WLAN)-Access-Point (ein Gerät zur Verbindung zu einem kabellosen Netzwerk) mit einem Netzwerk verbinden lässt. Um auf die Funktionen des Infrastruktur-Modus zugreifen zu können, sind weitere Dinge notwendig: Ein Abonnement eines Internet-Service-Providers, ein Netzwerkgerät (z. B. ein Wireless-ADSL-Router), ein Wireless-(WLAN)-Access-Point und ein PC. Weitere Informationen und Einzelheiten zum Einrichten des Gerätes finden Sie im Benutzerhandbuch Ihres PSP™-Systems.

Hinweis: Mercury unterstützt nur den AD-HOC-MODUS.

Standard-Spielsteuerung

Wenn du im Hauptmenü die Steuerungsoptionen auswählst, erscheint der Bildschirm für die Steuerungskonfiguration.

Dieser Bildschirm fasst alle Steuerbefehle zusammen und gibt an, welche Primärfarben zu Sekundärfarben kombiniert werden können. Du kannst einige der Tasten auch mit anderen Funktionen belegen. Drücke die Unten-Taste/Oben-Taste, um alternative Konfigurationen anzeigen zu lassen, und drücke die X-Taste zur Bestätigung.



Hippsteuerung

Im ganzen Spiel lenkst du die Quecksilberkugeln, indem du einfach das Spielbrett mit dem Analog-Pad kippst. Je stärker du das Brett kippst, desto schneller fließt das Quecksilber. So einfach ist das.

Hilfebildschirm

Halte die SELECT-Taste gedrückt, um im Spiel den Hilfebildschirm aufzurufen. Er zeigt dir die Farbmischregeln und beschreibt die Objekte, auf die du im Spiel triffst.

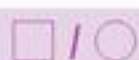
Die Spielkamera

Der Bildschirm folgt im Allgemeinen den Bewegungen deiner Hauptkugel durch das Level. Du kannst heran- und herauszoomen und die Sicht drehen.

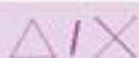
Manchmal teilt sich die Kugel in mehrere kleinere Kugeln, entweder weil es für das Spiel gerade erforderlich ist oder weil sie gefangen wurden. Normalerweise fährt die Kamera dann zurück und versucht, alles im Blick zu behalten.

STANDARDKAMERA ZOOMEN UND DREHEN

Mit der **Rechts-Richtungstaste**, **Links-Richtungstaste**, sowie der , , - und -Taste steuerst du folgende Optionen:



Kamera nach links/rechts drehen



Kamerasicht heben/senken

R / L

Kamera heran-/herauszoomen

KAMERAMODI

Mit den Richtungstasten auf der linken Seite steuerst du den Kameramodus und die Blickrichtung, mit den Tasten auf der rechten Seite änderst du die Neigung der Blickrichtung.

**Oben-Richtungstaste /
Unten-Richtungstaste**

Schaltet um zwischen der Nahansicht einer einzelnen Kugel und einer Komplettansicht mehrerer Kugeln.

**Links-Richtungstaste /
Rechts-Richtungstaste**

Schaltet den „Kamerafokus“ zwischen den einzelnen Kugeln auf dem Spielbrett um.



Dieses Symbol erscheint vorübergehend auf dem Bildschirm, wenn du mit der Kamera alle Kugeln im Level ansiehst. Die Kamera zoomt heraus, damit alle Kugeln sichtbar werden. Sie zoomt wieder heran, wenn sich die Kugeln verbinden oder einige am Rand herunterfallen.



Dieses Symbol erscheint vorübergehend auf dem Bildschirm, wenn du die Kamera nur auf eine einzelne Quecksilberkugel richtest. Mit der Links-Richtungstaste/Rechts-Richtungstaste kannst du zwischen allen vorhandenen Kugeln wechseln. Wenn du nur eine einzelne Kugel anzeigen lässt, kannst du sehr nah heranzoomen.

In diesem Modus zeigen kleine Pfeile am Bildschirmrand auf alle Kugeln im Level, die außerhalb des Sichtfelds liegen, damit du weißt, wo sich deine Kugeln befinden.

Hauptmenü



Neues Einzelspieler-Spiel

Wenn du **NEUES SPIEL** auswählst, beginnt ein neues Spiel für einen einzelnen Spieler. Alle vorherigen Spielfortschritte, Optionen oder Punkte, die nicht gespeichert wurden, gehen verloren.

Du wechselst zur zentralen Karte, von der aus 6 Portale in die einzelnen Welten führen. Zu Beginn ist nur ein Portal geöffnet — es führt in die **NEON**-Welt. Im diesem Trainingsbereich lernst du, wie man die Level auswählt. Anschließend wirst dann durch 12 einfache Level geführt, die dir die Grundprinzipien des Spiels näher bringen. Dazu zählen das Hippen des Spielfelds, das Mischen und Teilen von Farben, Interaktionen mit Spielobjekten wie Farbschleusen zum Einfärben deiner Kugeln, bewegliche Böden, durch Schalter aktivierte Tore und so weiter.

Zu Beginn sind nur die jeweils niedrigsten Level jedes Typs zugänglich, alle anderen sind gesperrt, was du an einem roten Kreuz erkennen kannst. Diese anderen Level kannst du nur freischalten, indem du die niedrigeren Level nacheinander abschließt.

Zweisspieler-Spiel

Diese Option richtet ein Spiel für zwei Spieler über die **WLAN**-Verbindung ein. In diesem Modus können zwei Spieler dasselbe Level auf zwei einzelnen Konsolen gegeneinander spielen. Jeder Spieler sieht seinen Gegner als halb durchsichtige Kugel. Beide können also gleichzeitig sehen, wer gewinnt und wer verliert! Im Zweisspieler-Modus zeigt die Statusanzeige zwei Quecksilber-Restmengen sowie zweimal die zu absolvierende Aufgabe an, jedoch nur einen gemeinsamen Countdown-Timer.

Weitere Informationen findest du im separaten Abschnitt über Zweisspieler-Spiele.

Spiel laden

Wenn du die Option „Spiel laden“ auswählst, wird das Speicherprogramm der **PSP™** aufgerufen, mit dem du ein zuvor gespeichertes Spiel laden kannst.

Optionsmenü

Das Optionsmenü kann aus dem Hauptmenü oder aus dem Pause-Menü heraus aufgerufen werden. Du kannst darin die Einstellungen für die Kameradrehung (90 Grad, 45 Grad oder freie Bewegung) anpassen sowie die Lautstärken der Soundeffekte und der Hintergrundmusik.

SPIELSTRUKTUR

Das Zentralkarten-Menü

Mercury umfasst 6 Welten mit jeweils 12 Level, was insgesamt 72 Level ergibt. Die Welten sind nach Schwierigkeitsgrad um die Zentralkarte des Spiels herum angeordnet.

Du siehst die Karte, sobald du ein Spiel startest, und kehrst zu ihr zurück, wenn du den Level-Auswahlbildschirm einer Welt verlässt oder wenn du ein ganz neues Spiel beginnst. Die Karte zeigt die 6 Portale in die Spielwelten. Wenn ein Portal geöffnet ist, kannst du den Level-Auswahlbildschirm betreten, der darin sichtbar ist. Ein Portal öffnet sich nur, wenn du alle 12 Level der vorherigen Welt abgeschlossen hast. Wenn du das 12. Level einer Welt abgeschlossen hast, zeigt das Spiel ein kurzes Video und führt dich hinaus zur Zentralkarte, von wo aus du in das offene Portal der nächsten Welt sehen kannst.

Die Namen der Welten lauten: - Neon (leichte Einführungswelt), Quartz, Aqua, Xero, Helios und Nano (die schwerste).

Die erste Welt - NEON - Einführungslevel

Wenn du ein neues Spiel beginnst, ist nur das Portal nach Neon, der Einführungswelt, geöffnet. Die Level in Neon sind sehr einfach und führen dich in die grundlegenden Aspekte des Spiels ein, wie das Hippen des Levels, das Mischen von Farben, durch Farben aktivierte Schalter und Tore, bewegliche Böden sowie andere elementare Objektinteraktionen, die du erlernen musst, wenn du in den anspruchsvolleren Level der höheren Welten bestehen willst. Viele Einführungslevel sind in wenigen Sekunden geschafft, die Level der höheren Welten können jedoch auch viel länger dauern.

Jedes Mal, wenn du ein Level beginnst, machst du einen kurzen Rundflug durch das Level, damit du dich mit seinem Grundriss vertraut machen kannst.

Wenn du die $\times$ -Taste drückst, überspringst du diesen Rundflug. In den Einführungsleveln werden dir aber auch Anweisungen gezeigt, die dir das Zeitlimit und das Ziel des Levels erklären.



Levelauswahl-Menü

Der Bildschirm LEVELAUSWAHL zeigt eine Liste der 12 Level pro Welt an. Sie sind unterteilt in 3 Rennen-, 3 Prozent- und 3 Aufgaben-Level sowie 2 Combo- und ein Abschluss-Level.

Du fängst unten an und schaltest die höheren Level frei, indem du den jeweils niedrigeren abschließt. Gesperrte Level sind mit einem roten Kreuz gekennzeichnet. Benutze die

Richtungstasten, um dich in der Liste zu bewegen. Gesperrte Level können nicht ausgewählt werden. Du startest ein Level, indem du die $\times$ -Taste drückst. Mit der $\triangle$ -Taste kehrst du zur Zentralkarte zurück.

Um das Abschluss-Level abzuschließen, musst du alle Ziele des Levels erreichen und gegen ein neues Spielobjekt oder Merkmal bestehen. Die Anforderungen hierbei sind sehr hoch. Nachdem du ein Abschluss-Level geschafft hast, wird ein Einführungsvideo der nächsten Welt angezeigt und du gelangst wieder zur Zentralkarte, wo du das soeben freigeschaltete Portal sehen kannst.



Renn-Level

In den Renn-Leveln geht es in erster Linie darum, wie schnell du das Level beenden kannst, bevor die Zeit abläuft. Beim Start des Levels erscheint die Maximalzeit, die danach fortlaufend heruntergezählt wird. 10 Sekunden, bevor die Zeit zu Ende ist, ertönt ein Warnsignal. In Renn-Leveln ist das Retten der gesamten Kugeln nicht so wichtig, sondern die Zeit, die du bis ins Ziel benötigst. Eine kleine Kugel bewegt sich schneller, allerdings werden dir Punkte abgezogen, wenn du etwas vom Quecksilber verlierst. Das Level ist zu Ende, wenn die Zeit abgelaufen ist oder wenn die Quecksilbermenge unter das Minimum gefallen ist.

Prozent-Level

In Prozent-Level musst so viel Quecksilber erhalten wie du kannst. Behalte das Quecksilbermeter in der Statusanzeige im Auge, es zeigt die minimale Menge an, die du brauchst, um das Level abzuschließen. Fällt die Menge unter das Minimum, hast du das Level nicht geschafft. Der Countdown-Timer ist etwas großzügiger als in den Renn-Leveln, da es hier wichtiger ist, möglichst viel von der Kugel zu erhalten.

Aufgaben-Level

Die Aufgaben-Level verfügen über verschiedene Leittürme, die du mit farbigen Schaltern und anderen Mitteln aktivieren musst. Diese Level werden im weiteren Spielverlauf immer kniffliger.

Combo-Level

Combo-Level verbinden zwei Hauptziele, also Rennen und Prozent oder Prozent und Aufgabe, und dienen als Test, ob du die für die vorherigen Level notwendigen Fertigkeiten erlernt hast.

Abschluss-Level

Abschluss-Level verbinden alle drei Hauptziele. Wenn du ein Abschluss-Leveln beendest, wird die nächste Welt freigeschaltet.

Im Spielverlauf werden die Zeiten immer knapper, die minimalen Quecksilbermengen steigen und die Anzahl an Aufgaben nimmt zu. Und wenn du das Abschluss-Level aus Welt 6 schaffst, dann kommst du wahrscheinlich von einem anderen Stern ...

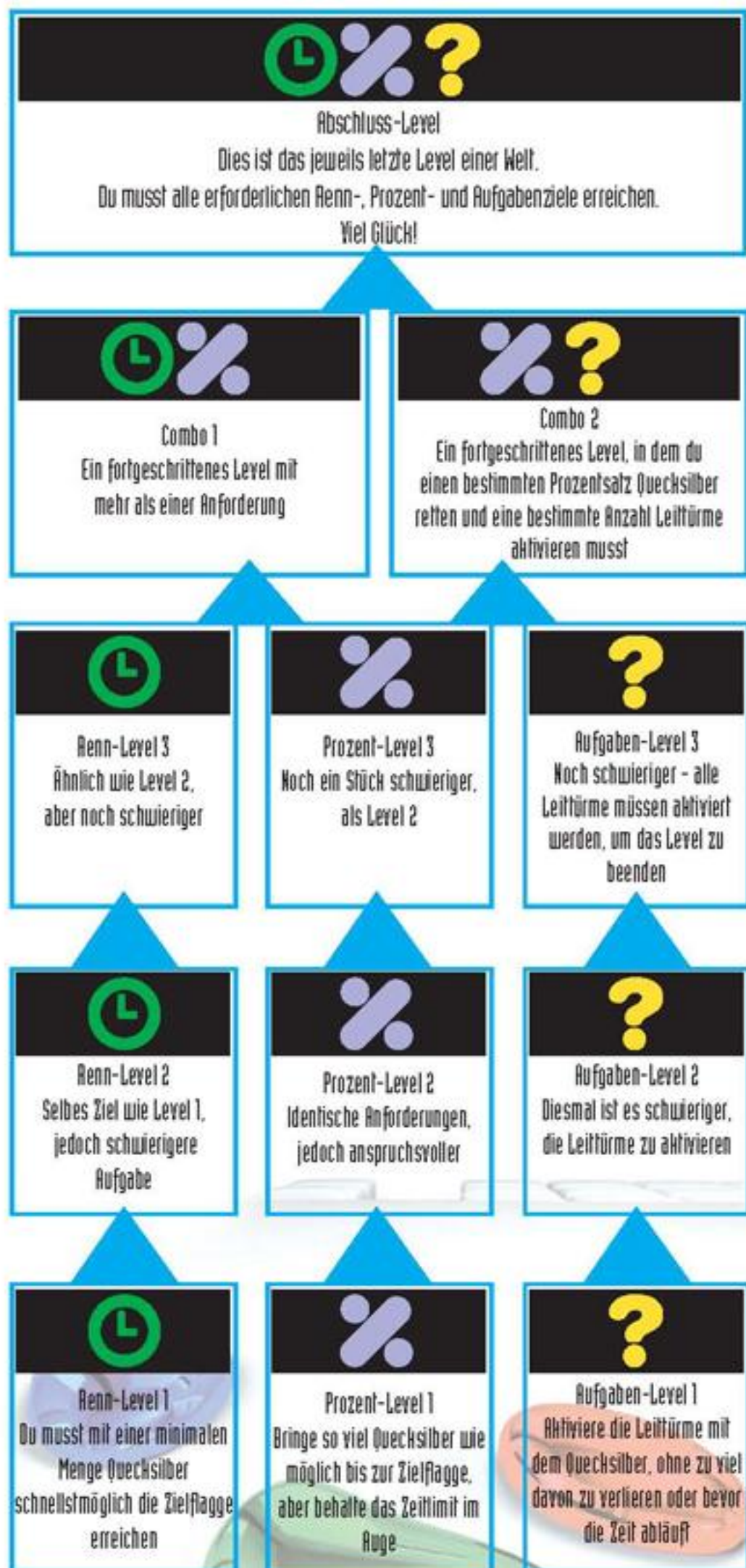
Hauptziele für alle Level

Du musst mit allen möglichen Methoden versuchen, in kürzester Zeit so viel Quecksilber wie möglich durch das Level zu bewegen und den Leitturm am Ende sowie alle anderen Leittürme unterwegs zu aktivieren.

Einige Level enden mit einem farbigen Schalter. Dieser muss mit einer Quecksilberkugel erreicht werden, damit der Endleitturm aktiviert wird. Es ist egal, wie klein die Kugel ist, sie muss nur die richtige Farbe haben.

In anderen Leveln gibt es Druckschalter, die nur mit einer bestimmten Menge Quecksilber aktiviert werden können. Zusätzlich muss das Quecksilber lange genug gegen den Schalter gedrückt werden, damit er sich öffnet und den daran gekoppelten Leitturm aktiviert. Wenn deine Hauptkugel nicht groß genug ist, um den Druckschalter voll zu aktivieren, stoppt die Balkenanzeige, bevor sie das Ende erreicht. In einigen Leveln gibt es mehrere Leittürme. Diese können in beliebiger Reihenfolge aktiviert werden. Das Level ist beendet, wenn alle leuchten.

Struktur der Levelauswahl



Das Punktesystem

Du bekommst nur Punkte, wenn du ein Level erfolgreich beendest.

Jedes der 72 Level hat eine eigene Highscore-Tabelle. Die Punktergebnisse gelten nur für das jeweilige Level, weshalb sie nicht mit kleineren oder größeren Levels vergleichbar sind. Es gibt viele Wege, wie du deine Punktergebnisse maximieren kannst.

Alle 72 Highscore-Tabellen werden bei jedem Speichern des Spiels aktualisiert, so dass du gleich nach dem ersten Starten des Spiels anfangen kannst, an deinen Ergebnissen zu feilen.

Wenn du ein neues Spiel startest, sind die vier besten Plätze in der Highscore-Liste mit Ergebnissen belegt, die während der Mercury-Testphase erreicht wurden. Um also der Beste zu werden, musst du schon ziemlich gut sein!

Die Punktzahl basiert auf den drei levelspezifischen Hauptzielen: der Restzeit (auf die 1/100 Sekunde genau), der Restmenge Quecksilber (aufs Prozent genau) und der Anzahl abgeschlossener Aufgaben (1 bis 5 aktivierte Leittürme). Es gibt außerdem je nach Level und Welt einen Bonusmultiplikator.

Die Zeit fließt mit 100 Punkten für jede verbleibende Sekunde in das Ergebnis ein. Wenn du also 10,9 Sekunden übrig hast, bekommst du 1090 Punkte.

Der Prozentsatz des Ergebnisses beträgt 25 Punkte für jedes bei Levelende übrige Prozent Quecksilber. Das bedeutet, dass du maximal 2500 Punkte bekommen kannst, wenn du 100% des Quecksilbers behältst.

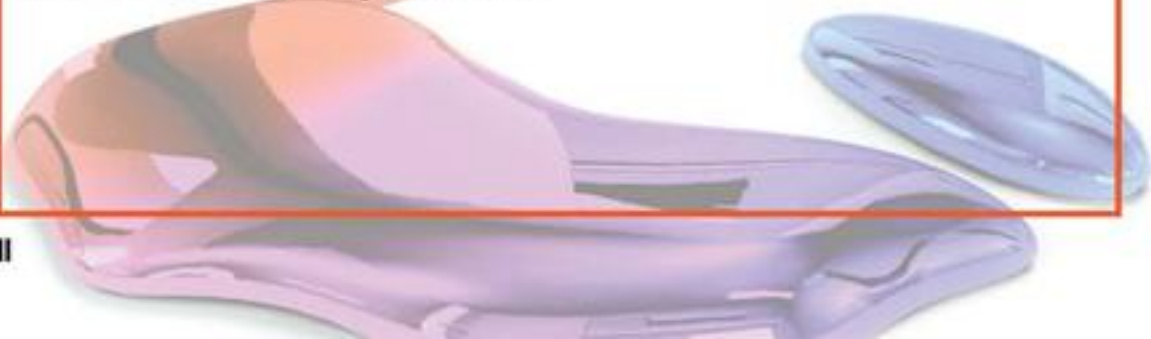
Die Aufgaben fließen mit 500 Punkten für jeden aktivierten Leitturm, einschließlich des Leitturms am Levelende, in das Ergebnis ein. Die meisten Level haben einen Leitturm, einige kompliziertere können jedoch über bis zu 6 Leittürme verfügen, so dass du 3000 Punkte erhalten kannst, wenn du sie alle aktivierst.

Der Bonusmultiplikator gilt nur für die Leveltyp-Komponente des Ergebnisses. ABER bei Combo- oder Abschluss-Level kann dieser Multiplikator für zwei oder mehr Komponenten gelten, da dies Level sind, in denen du dich auf zwei oder mehr Ziele konzentrieren musst, wie Zeit und Prozentsatz. Ein Zeit- und Prozent-Combo-Level in Welt 4, das du mit 10 Sekunden Restzeit, 60% restlichem Quecksilber und einer abgeschlossenen Aufgabe schaffst, würde dir $(10 \times 100 \times 4) + (60 \times 25 \times 4) + 500 = 13.700$ Punkte bringen.

Verbessern deines Ergebnisses

Wenn dein Ergebnis gut genug für die Top 5 des Levels ist, wird es in der Liste der anderen Ergebnisse angezeigt.

Bestimmt glaubst du, außergewöhnlich gut gewesen zu sein, wenn du das Level in Rekordzeit oder mit dem meisten Quecksilber geschafft oder wenn du alle Aufgaben bewältigt hast. Wenn du dann aber siehst, dass du mit deinem Ergebnis nur auf dem fünften Platz gelandet bist, wirst du mit Sicherheit versuchen, ein noch besseres Ergebnis zu erzielen.



Farbmischregeln

Das Quecksilber erscheint im Spiel in silberner Farbe, wenn es aus einem beliebigen Gemisch der drei Primärfarben **Rot**, **Blau** und **Grün** besteht.

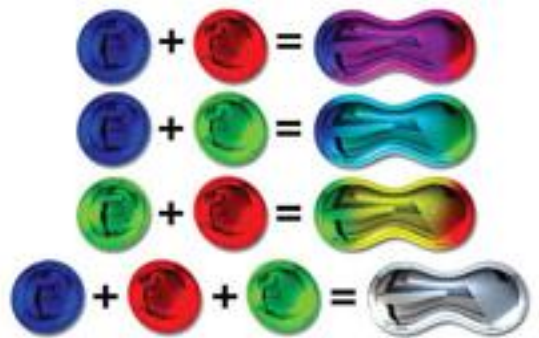
Dabei ergibt jede Kombination aus **blauem**, **rotem** und **grünem** Quecksilber eine silberfarbene Hugel, unabhängig vom Mischungsverhältnis.

Wenn verschiedenfarbige Hugel gemischt werden, verschwinden die ursprünglichen Farben und die Hugel erhält eine neue Farbe. In der folgenden Grafik wird dies erklärt.



Primärfarbe

Blau + Rot
Blau + Grün
Grün + Rot
Blau + Rot + Grün



Sekundärfarbe

Magenta
Türkis
Gelb
Silber

Beispiele für das Mischen von Farben

- Wird eine kleine **rote** Hugel mit einer großen **grünen** Hugel gemischt, ergibt dies eine **gelbe** Hugel, deren Größe der Gesamtgröße der beiden anderen Hugel entspricht.
- Wenn eine kleine **magenta**farbene Hugel (bestehend aus **Blau** und **Rot**) mit einer großen **grünen** Hugel gemischt wird, entsteht daraus eine **silberne** Hugel.



Einzelspieler-Partie spielen

Zu Beginn jedes Levels befindet sich eine bestimmte Menge Quecksilber auf dem Spielbrett. Durch einfaches Hippen des Bretts mithilfe des Analog-Pads Links, Rechts, Oben oder Unten fließt das Quecksilber über das Brett.

Um die ganze Sache zu erschweren, sind verschiedene Objekte auf dem Brett platziert, die dir helfen oder dich behindern können, manchmal sogar beides.

Diese Objekte können zwar in jeder Welt anders aussehen, ihre Funktion ist jedoch im gesamten Spiel immer gleich.

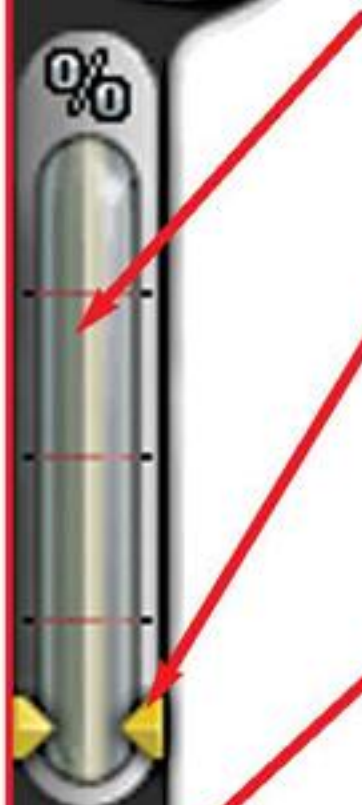
Statusfenster (Einzelspieler)

Alle Informationen, die du für das Level brauchst, werden im Statusbereich links auf dem Bildschirm angezeigt.



Zeit:

Zeigt die Restzeit an, die dir bleibt, um das Level abzuschließen. Du musst das Level beenden, bevor die Zeit abläuft. In den letzten 10 Sekunden blinkt die Anzeige rot und es ertönt ein Warnsignal.



Quecksilbermenge:

Auf dieser Anzeige kannst du ablesen, wie viel Quecksilber du noch hast. Die Anzeige fällt ab, wenn Quecksilber verloren geht oder zerstört wird. Du beginnst immer mit 100%.

Erforderlicher Prozentsatz:

In allen Levels musst du einen bestimmten Prozentsatz Quecksilber behalten. Die minimale Grenze wird durch die beiden gelben Pfeile auf der Quecksilberanzeige dargestellt. Fällt die Quecksilbermenge unter das erforderliche Minimum, hast du das Level nicht geschafft.



Aufgaben-Leittürme:

In allen Levels musst du bestimmte Aufgaben erfüllen, um das Level abzuschließen. Zu Beginn jedes Levels kannst du anhand der schwarzen Hästchen erkennen, wie viele Aufgaben du erfüllen musst, um dieses Level abzuschließen. Nach jeder erfüllten Aufgabe wird ein schwarzes Hästchen hell und zeigt dir so deinen Fortschritt an.

Spiel während eines Levels unterbrechen

Drücke während des Spiels die START-Taste, um das Pause-Menü aufzurufen. Im Pause-Menü kannst du eine Weile durchatmen und auf verschiedene Spieloptionen zugreifen:



- Level nach der Pause fortsetzen
- Level neu starten und Intro sowie Aufgabendetails noch einmal anzeigen lassen
- Kameraoptionen ändern
- Steuerungs-Optionen
- Lautstärke ändern
- Aktuelles Level beenden und zur Levelauswahl zurückkehren

Levelende-Menü

Wenn du ein Level erfolgreich abgeschlossen hast, erscheint das Levelende-Menü. Hier hast du folgende Auswahlmöglichkeiten:



- Nächstes Level spielen
- Level neu starten
- Zur Levelauswahl zurückkehren
- Spiel speichern

Scheitern eines Levels

Wenn du ein Level nicht schaffst, kannst du:



- Das Level neu starten
- Zur Levelauswahl zurückkehren und ein anderes Level auswählen

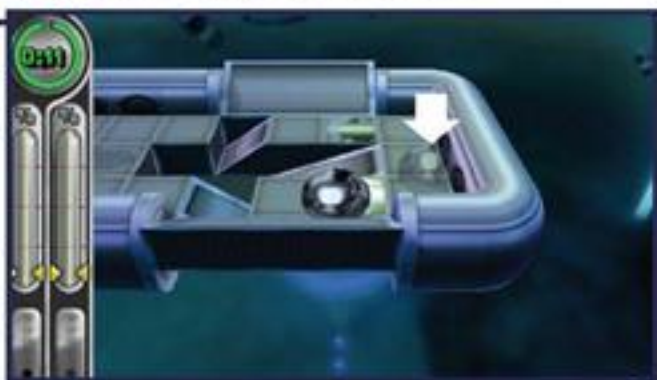
Spiel speichern

Wenn du deinen momentanen Spielstatus und alle aktuellen Ergebnisse speichern möchtest, kannst du diese Option auswählen. Folge anschließend den Bildschirmanweisungen. Das Spiel speichert nur den Status „gesperrt/freigeschaltet“ abgeschlossener Level. Teilfortschritte in einzelnen Levels werden nicht gespeichert.

Zweispielers-Partie spielen

Das Ziel eines Zweispielers-Spiels ist einfach — Beende das Level vor deinem Gegner und bevor die Zeit abläuft!

Wenn ein Spieler scheitert oder zu viel Quecksilber verliert, gewinnt automatisch der andere Spieler!



Beide Spieler spielen exakt dasselbe Level und starten gleichzeitig mit demselben Zeitlimit/Prozentsatz/Aufgabenlimit, welche auf der Statusanzeige dargestellt werden.

Das Quecksilber deines Gegners wird auf deinem Bildschirm als halb durchsichtige Kugel mit einem Pfeil darüber angezeigt, so dass du Farbe, Größe und Position des Gegners erkennen kannst. Dies ist sehr nützlich, falls es deinem Gegner gelungen ist, sich in viele kleinere Kugeln zu teilen. Oder du kannst erkennen, ob er vielleicht die Hälfte seiner ursprünglichen Kugel geopfert hat, um schneller zu werden.

Jeder Spieler kann sich entscheiden, das Spiel aufzugeben. Wenn beide Spieler aufgeben, wird das Spiel als unentschieden gewertet.

Wenn das Spiel zu Ende ist, muss der Client warten, bis der Host entscheidet, ein anderes Level zu spielen oder das aktuelle neu zu starten.

Statusfenster (Zweispielers-Spiele)



Das im Zweispielers-Modus benutzte Statusfenster unterscheidet sich ein wenig von dem des Einzispielers-Modus. Beide Spieler spielen im selben Level und haben identische Countdown-Zeitlimits, Prozentsätze und Aufgaben.

Allerdings gibt es nun zwei Anzeigen nebeneinander, damit beide Spieler schnell erkennen können, wer das meiste Quecksilber übrig und wer die meisten Aufgaben erfüllt hat. Beide Spieler können die Anzeige also strategisch nutzen.

Deine Anzeige für die Quecksilber-Restmenge und die abgeschlossenen Aufgaben befindet sich links.

Die Anzeige des Gegners für dessen Quecksilber-Restmenge und die abgeschlossenen Aufgaben befindet sich rechts.

Da beide Spieler im selben Level spielen, sind die gelben Pfeile für den minimalen Ziel-Prozentsatz immer identisch.

Die Anzahl der Aufgaben-Leittürme ist ebenfalls für beide Spieler gleich.

Zweisspieler-Spiel einrichten

- Bevor du ein Zweisspieler-Spiel startest, achte darauf, dass der WLAN-Schalter an deiner PSP™ auf AN steht. Ist dies nicht der Fall, kannst du nicht an einem Zweisspieler-Spiel teilnehmen.
- Hinweis zur Netzwerkleistung: Wenn der Client Unterbrechungen oder ruckartige Bewegungen in den Menüs oder im Zweisspieler-Spiel bemerkt, liegt dies wahrscheinlich an einer schlechten Netzwerkleistung. In diesem Fall sollten beide Spieler versuchen, die PSP™-Systeme näher aneinander zu bewegen und alle Hindernisse dazwischen zu entfernen.
- Hinweise zu Zweisspieler-Spielen:
 - Das Pause-Menü kann während der Level-Einführung und der Netzwerksynchronisation nicht aufgerufen werden.
 - Wenn einer der Spieler unterbrochene Bewegungen der halb durchsichtigen Kugel des Gegners bemerkt, ist dies ein Anzeichen für eine schlechte Netzwerkverbindung. In diesem Fall sollten beide Spieler versuchen, die PSP™-Systeme näher aneinander zu bewegen und alle Hindernisse dazwischen zu entfernen.
 - Wird die Option „Beenden“ gewählt, werden beide Spieler vom Zweisspieler-Spiel GETRENNT und kehren in das Start-Menü zurück.

Zweisspieler-Spiel ausrichten

Vor dem Start eines Zweisspieler-Spiels musst du als Erstes deinen gewünschten Namen eingeben. Benutze die Links-Richtungstaste / Rechts-Richtungstaste um das Zeichen auszuwählen, das geändert werden soll, und die Oben-Richtungstaste / Unten-Richtungstaste, um das Zeichen zu wechseln.



Ein Spieler kann entweder ein Netzwerkspiel starten (Host) oder einem Netzwerkspiel beitreten (Client).

Der Spieler, der ein Spiel startet, wartet dann, bis ein Spieler beitrifft. Lehnt der Host den Client, der versucht beizutreten, ab, kehrt der Host in den Status „Warte auf anderen Spieler“ zurück, der Client gelangt wieder in die Liste gestarteter Spiele.



Sobald der Host einen Client akzeptiert, bauen beide PSP™-Systeme eine Verbindung miteinander auf. Schlägt dieser Vorgang fehl, muss der Abstand zwischen den beiden PSP™-Systeme verringert werden.

Der Host wählt dann aus, welche Welt und welches Level gespielt werden. Beide Spieler erhalten eine Anzeige mit dem aktuellen Punktestand. Dein eigener Punktestand wird links in Weiß dargestellt, der Punktestand deines Gegners rechts in Rot.



Nachdem der Host ein Level ausgewählt hat, wird dieser geladen und das Spiel beginnt.

HINWEIS: Für ein Zweispieler-Spiel können alle Level ausgewählt werden, die der Host in seinem Einzelspieler-Modus freigeschaltet hat. Eventuell solltest du also erst ein Spiel laden, damit du mehr Level für dein Spiel zur Auswahl hast.

Zweispieler-Spiel beitreten

Vor dem Start eines Zweispieler-Spiels musst du als Erstes deinen gewünschten Namen eingeben. Benutze die Links-Richtungstaste / Rechts-Richtungstaste, um das Zeichen auszuwählen, das geändert werden soll, und die Oben-Richtungstaste / Unten-Richtungstaste, um das Zeichen zu wechseln.



Wenn du dich entscheidest, einem Spiel beizutreten, sucht Mercury nach Spielen, die andere Spieler gestartet haben, und stellt diese in einer Liste dar. Der vom Host ausgewählte Name und der bereits absolvierte Prozentsatz des Spiels werden angezeigt, und somit die Anzahl der für Zweispieler-Spiele verfügbaren Level.

Entscheide dich dann, welchem Spiel du beitreten möchtest, und drücke die $\times$ -Taste. Danach musst du warten, bis dich der Host entweder akzeptiert oder abgelehnt hat.



Wenn der Host deinen Beitritt akzeptiert, musst du warten, bis er das Level ausgewählt hat, das gespielt werden soll. Anschließend beginnt das Zweispieler-Spiel.

Wenn der Host den Client ablehnt, kehrt er in den Status „Warte auf anderen Spieler“ zurück, der Client gelangt wieder in die Liste gestarteter Spiele.

Level-Objekte und -Elemente



Farbschalter

Ein Farbschalter wird aktiviert, indem du Quecksilber derselben Farbe darüber bewegst. Über Fluxlinien aktiviert der Schalter dann ein nahe gelegenes Tor oder ein anderes Gerät. Diese Schalter können verschiedene Farben haben oder einfach silberfarben sein.



Leitturm

Leuchtet auf, wenn eine Aufgabe erfüllt wurde. Leittürme sind deutlich sichtbar, da sie aus der Umgebung herausragen. Sie werden durch Farbschalter oder Druckschalter aktiviert, mit denen sie über Fluxlinien verbunden sind.



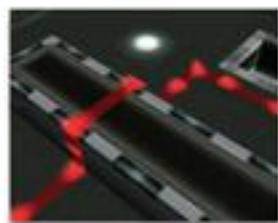
Druckschalter

Diese Schalter lassen sich nur aktivieren, indem eine bestimmte Menge Quecksilber darüber bewegt wird. Dadurch werden die Segmente nacheinander zum Leuchten gebracht. Befindet sich nicht genug Quecksilber auf dem Schalter, leuchten nicht alle Segmente auf. Außerdem musst du die Kugel so lange auf dem Schalter halten, bis alle Segmente leuchten.



Farbschleuse

Lasse eine Quecksilberkugel durch dieses Gerät laufen und sie nimmt die Farbe der Farbschleuse an.



Fluxlinien

Diese Energieleitungen verbinden Schalter und andere Elemente. An ihnen kannst du erkennen, was womit gesteuert wird. Das Pulsieren deutet darauf hin, ob sie aktiv sind oder nicht.



Fluxtransmitter

Diese Geräte sind immer paarweise vorhanden und aktivieren entfernte Objekte, die zu weit auseinander liegen, um mit einer normalen Fluxlinie verbunden zu werden. Wenn sie aktiviert werden, drehen sie sich und schießen einen Energiestrahл ab. Die empfangende Einheit aktiviert dann ein nahe gelegenes Objekt. Achte auf die Richtung, in die sie zeigen, für den Fall, dass du die empfangende Einheit nicht sehen kannst.



Filtertür

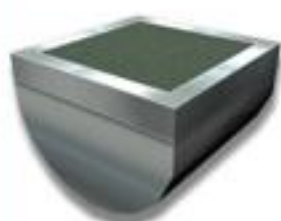
Filtertüren lassen nur Quecksilber passieren, das dieselbe Farbe hat, wie die Tür selbst.





Tür

Türen geben den Zugang zu neuen Bereichen des Spielbretts frei. Sie werden entweder durch nahe gelegene Schalter geöffnet oder geschlossen oder öffnen/schließen selbstständig in Intervallen. Einige Türen öffnen oder schließen sich je nach Neigung des Levels von selbst.



Plattform

Plattformen bewegen sich unterschiedlich schnell zwischen nicht miteinander verbundenen Bereichen des Levels und können benutzt werden, um Quecksilber zu transportieren.



Dampframme

Dampframmen stampfen in regelmäßigen Intervallen nach unten. Erwischt dich eine, wird deine Hugel im Umkreis verteilt oder wird sogar vom Level herunterschleudert. Du musst sehr vorsichtig sein, wenn du dieses Gerät passierst.



Schieber

Der Schieber ist vielleicht langsam, aber genauso zerstörerisch wie die Dampframme. Er kann dein Quecksilber komplett über die Kante oder in Mercoids schieben, die gerade vorbeikommen.



Stan

Dieser simple Charakter rollt in einem wiederkehrenden Muster durch die Gegend. Wenn er auf ein Hindernis trifft (einschließlich Quecksilber) hält er an, um die Richtung zu wechseln. Stan dreht sich immer nach rechts, wenn sein Weg versperrt ist. Daher kannst du ihn dafür verwenden, auf Schalter oder andere Geräte zu rollen, für die du dein Quecksilber nicht benutzen möchtest.



Rotor

Es gibt verschiedene Rotoren, die sich entweder in festen Winkeln bewegen oder um ihre eigene Achse drehen, je nachdem, wie du sie herumdrehst.



Zahnrad

Ähnt dem Rotor, mit der Ausnahme, dass es nur um 90 Grad gedreht und durch einen Schalter oder Fluxtransmitter in der Nähe aktiviert werden kann.



Gravitationssauger

Dieses Gerät wird erst aktiviert, wenn du in seine Nähe kommst. Wird es ausgelöst, erscheint es im Blickfeld und zieht in der Nähe befindliche Quecksilberkugeln nach oben, indem es das lokale Gravitationsfeld umkehrt. Dadurch lässt sich Quecksilber über Zwischenräume im Spielbrett oder über Wände hinwegschleudern. Bleibst du jedoch zu lange im Sog, bleibt dein Quecksilber an Plattformen hängen. Ist das der Fall, wird auch die Hippsteuerung umgekehrt, nicht nur die Schwerkraft.



Lichtbogen

Diese extrem energiereichen Geräte sind mit Millionen Volt aufgeladen. Wenn du ihnen zu nahe kommst, verdampfen Teile deiner Hugel, bis nichts mehr davon übrig ist. Ein sehr schockierendes Gerät, aber es gibt immer einen Ausweg, sobald du sein Verhalten kennst.



Mercoid

Dieser böse kleine Charakter hat Quecksilber zum Fressen gern. Wenn du einem Mercoid zu nahe kommst, riskierst du, dass er dir ein Stück abbeißt.



Hebebrücke

Über diese Brücke kannst du unzugängliche Bereiche des Spielbretts erreichen. Sie wird heruntergelassen, indem du etwas Quecksilber auf den kleineren Ausleger bewegst. Manchmal musst du dir das für das Herablassen der Brücke benutzte Quecksilber zurückholen, da es später noch gebraucht werden kann.



Aufzug

Transportiert Quecksilber auf verschiedene Etagen des Spielbretts. Wird durch einen Schalter aktiviert.



Teleporter

Bewege dein Quecksilber unter dieses Gerät und es wird nach und nach in einen anderen Bereich des Levels teleportiert, den du auf normalem Wege vielleicht nicht erreichen kannst. Einige Teleporter funktionieren nur in eine Richtung. Also achte vorher darauf, dass du den richtigen Teleporter benutzt.



Vakuumrohr

Vakuumrohre sind manchmal fest und bewegen sich manchmal in großen Kreisen. Wenn du dich dem Ansaugtrichter zu sehr nährst, wirst du langsam aufgesogen, fließt durch die Vakuumröhre und wirst am anderen Ende ausgespuckt. Diese Geräte können nützlich sein, aber auch eine Gefahr darstellen! Darüber musst du dir im Klaren sein, wenn du dich ihnen nährst.



Credits

Konzept und Leitung

Archer Maclean

Forschung und Entwicklung

Jeb Mayers

Mark Webster

Programmierung

Jeb Mayers (Leiter F&E)

Ed Bradley (Leitender Programmierer)

Ade Smith

Fred O'Rourke

Rich Turnbull

Ste Butcher

Mark Webster

Kieren Bloomfield

Morris Butler

Gordon Hayes

Steve Jones

Gareth Thomas

Grafik und Spezialeffekte

Drew Northcott (Leitender Grafiker)

Bela Lund (Chefgrafiker)

Chris Sharpley

Dan McCaul

Nina Simeone

John Moss

Rev Wicks

Rich Hancock

Norm Chung

Mark Antony

Antonio Flores

Tool-Entwicklung

Fred O'Rourke (Leitung Tools)

Dave Spencer

Mark Webster

Morris Butler

Ade Smith

Produktion

Rob Palfreman (Producer)

Graeme Monk

Audio-Programmierung

Gordon Hayes

Jeb Mayers

Ade Smith

Musik und Soundeffekte

John Hancock

Design

Archer Maclean

Neil Wigfield

Rich Hancock

Tester

Dave Newson

Steve Chimes

Mike Watt

Hardware-Support

Mike Watt

Besonderer Dank

SN Systems

Phil Camp

Andy Beveridge

Martin Day

Matt Bush

Alex Cavanagh

Bernard James

David Spencer

Nathan Lance

Tom Davies

Badgers (Andrew)

Bev Souter

Linda Maizie

Credits

Darren Vine

Nick Williams

Michael, Tim and Hannah Northcott.

Das Rentier

John und Linda

Nick und Sarah.

Rod und Helen

PJ und Helsey

Das Fliegende Baguette

Otto, weil er niedlich und fluffig ist

Weibliche Unterstützung

Sylvie

Liz,

Magali,

Wendy,

Justine,

Anne-Marie,

Matilda

Sue,

Joanne,

Kate,

Heather,

Emma

Ignition Entertainment Team

Geschäftsführer

Vijay Chadha

Leitung - Marketing

Greg Baverstock

Entwicklungsleiter

Jim Phillpot

Verpackungs- und Handbuch-Design

Kelly-ann Styles

Produkt-Manager

Peter Rollinson

IT-Manager

Danny Bailey

Finanzen

Richard Cooke

Ismail Essack

Produkt-Manager, Europa

Manoj Kumar

UK-Vertrieb

Simon Insull

Internationaler Vertriebs-Manager

Phu Tien

Betriebsleitung

Joy Sreeraman

Ignition USA

Ellen Fuog, Ken Gratz

Jeff Hill, Michael Korajda

Ignition Japan

Haz Takeshita

Besonderen Dank:

Wir danken Dais, Layla and Karina Sreeraman, Corine, Manisha, Keair and Ramon, Robert, Deb and Candy Philpot, Ajay & Findlay Chadha, Nicky, Ellie, Bethany & Bailey Rollinson, Gunner & Brandi Styles & Dan Carter, Amy Tien, Jack Gooby, Parul Kumar, Simon und Andrew Cooke und den "Mädels" sowie all unseren Müttern und Vätern, ohne die es dieses Spiel nie geben würde.

Kundendienst und Gewährleistung

KUNDENDIENST, EUROPA UND UH

E-mail support@ignitionent.com
Tel. 44 (0) 1992 703963
Anschrift 168-172 Brooker Road, Waltham Abbey, Essex, EN9 1JH, UK.

Websites:

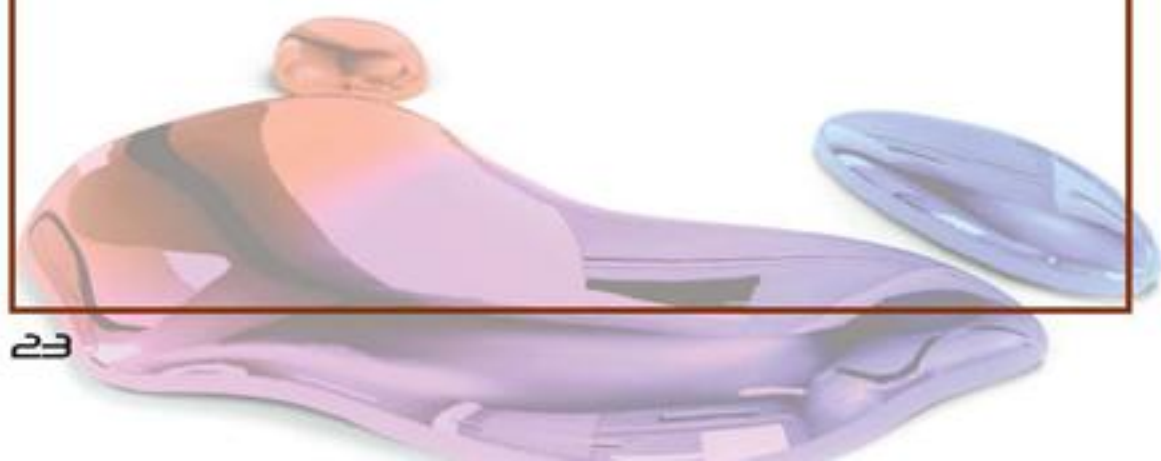
www.ignitionent.com
www.awesome.uk.com

Gewährleistung

Ignition Entertainment Ltd. gewährleistet dem Käufer für 90 Tage ab dem Tag des Kaufs, dass das Medium, das dieses Programm enthält, keinerlei Material- oder Herstellungsfehler enthält. Wenn innerhalb dieser 90 Tage ein Defekt auftreten sollte, wird das Produkt kostenlos gegen ein anderes ausgetauscht. Legen Sie bitte bei Umtausch den Kaufbeleg oder eine Kopie desselben dem Produkt bei, um das Kaufdatum feststellen zu können. Um das Produkt umzutauschen, geben Sie es bitte in der Originalverpackung und dem Kaufbeleg bei dem Händler ab, bei dem Sie es gekauft haben. Falls Sie vom Händler keinen Ersatz erhalten können, wenden Sie sich bitte unter support@ignitionent.com oder 44 1992 703963 an Ignition Entertainment Ltd..

Diese Garantie erstreckt sich nicht auf normale Verschleißerscheinungen. Ignition Entertainment Ltd. ist nicht an diese Garantie gebunden, wenn der Defekt aufgrund von unsachgemäßem Umgang mit dem Produkt entstanden ist. Diese Garantie ersetzt alle anderen Garantien. Es können keine weiteren Ansprüche oder Forderungen gegenüber Ignition Entertainment Ltd. geltend gemacht werden. Alle Garantien, die u. U. auf dieses Produkt angewendet werden können, darunter Garantien hinsichtlich seiner Markttauglichkeit und Eignung für einen bestimmten Zweck, unterliegen ebenfalls der oben erläuterten Frist von 90 Tagen. Ignition Entertainment Ltd. kann auf keinen Fall für spezielle, zufällige oder Folgeschäden haftbar gemacht werden, die aus Besitz, Verwendung oder Funktionsstörung dieses Produkts aus dem Hause Ignition Entertainment Ltd. entstehen.

Veröffentlicht von Ignition Entertainment Ltd, 168-172 Brooker Road, Waltham Abbey, Essex, EN9 1JH, UK.



CUSTOMER SERVICE NUMBERS

Australia *(Calls charged at local rate)	1300 365 911*
Belgique/België/Belgien Tarif appel local / Lokale kosten	011 516 406
Česká republika Po - Pa 9:00 - 17:00 Sony Czech Tarifováno dle platných telefonních sazeb. Pro další informace a případnou další pomoc kontaktujte prosím www.playstation.sony.cz nebo volejte telefonní číslo +420 222 884 111	222 864 111
Danmark support@dk.playstation.com Man-fredag 18-21; Lør-søndag 18-21	70 12 7013
Deutschland *(0,12 Euro/minute) Montag bis Freitag 10.00 bis 20.0	01805 766 977*
Ελλάδα *Εθνική Χρέωση	801 11 92000*
España Tarifa nacional	902 102 102
France Prix d'un appel local - ouvert du lundi au samedi	0820 31 32 33
Ireland All calls charged at National Rate	0818 365065
Israel	09 971170
Italia Lun/Ven 8:00 - 18:30 e Sab 8:00 - 13:00: 11,88 centesimi di euro + IVA al minuto Festivi: 4,75 centesimi di euro + IVA al minuto. Telefoni cellulari secondo il piano tariffario prescelto	199 116 266
Malta Local Rate	23 436300
Nederland Interlokale kosten. Gesprekken kunnen voor trainingsdoeleinden worden opgenomen	0495 574 817
New Zealand National Rate	09 415 2447
Norge 0,55 NOK i startavgift og deretter 0,39 NOK pr. Minutt support@no.playstation.com Man-fredag 15-21; Lør-søndag 12-15	81 55 09 70
Österreich *(0,116 Euro/Minute)	0820 44 45 40*
Россия	+7 (095) 238-3632
Portugal *Serviço de Atendimento ao Consumidor/Serviço Técnico	707 23 23 10*
Suisse/Schweiz/Svizzera Tarif appel national / Nationaler Tarif / Tariffa Nazionale	0848 84 00 85
Suomi 0.79 Euro/min + pvm fi-hotline@nordiskfilm.com maanantai - perjantai 15-21	0600 411 911
Sverige support@se.playstation.com Mån-Fre 15-21, Lör-söndag 12-15	08 587 822 25
UK National rate. Calls may be recorded for training purposes	08705 99 88 77

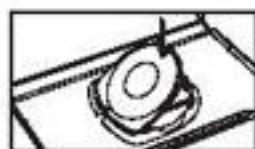
Please call these Customer Service Numbers only for PSP™ Hardware Support.

PRECAUCIONES

Este disco contiene software de juego para el sistema PSP™ (PlayStation®Portable). Nunca lo use en otro sistema, ya que podría llegar a dañarlo. Lea detenidamente el manual de instrucciones del sistema PSP™ para garantizar una correcta utilización. Mantenga el disco alejado de fuentes de calor, luz solar o humedad excesiva. No intente utilizar discos agrietados o deformados, o aquellos que se hayan reparado aplicando algún tipo de adhesivo, pues podrían dar lugar a un funcionamiento defectuoso.



Presione una cara del disco como se indica y tire suavemente de él para extraerlo. Si presiona demasiado, el disco puede dañarse.



Coloque el disco como se muestra en la ilustración y presione suavemente hasta que haga clic y encaje en su sitio. Si introduce el disco mal, éste podrá dañarse.

RECOMENDACIONES EN MATERIA DE SALUD

Juegue siempre en un entorno bien iluminado. Haga descansos frecuentes de al menos 15 minutos por cada hora de juego. Evite jugar si está cansado o ha dormido poco. Las luces o formas luminosas parpadeantes y los patrones y formas geométricas pueden provocar ataques epilépticos a ciertas personas, lo que las hace susceptibles de sufrir un ataque mientras ven la televisión o utilizan videojuegos. Consulte a su médico antes de usar videojuegos si sufre de epilepsia o experimenta alguno de estos síntomas mientras juega: mareos, visión borrosa, espasmos musculares u otro tipo de movimiento involuntario, desorientación, confusión o convulsiones.

PIRATERÍA

Tanto el sistema PSP™ como este disco contienen mecanismos técnicos de protección diseñados para prevenir la reproducción no autorizada de las obras protegidas por derechos de autor presentes en este disco. La ley prohíbe el uso no autorizado de marcas registradas, así como cualquier reproducción no autorizada de obras protegidas por derechos de autor, tanto eludiendo estos mecanismos como por cualquier otro método.

Si dispone de cualquier información acerca de productos piratas o métodos empleados para eludir nuestras medidas de protección, envíe un mensaje de correo electrónico a la dirección anti-piracy@eu.playstation.com, o llame al número del Servicio de atención al cliente de su zona, que aparece en la contraportada de este manual.

CONTROL PARENTAL

El software de este PSP™ (PlayStation®Portable) Game dispone de un Nivel de control parental (Parental Control Level) predeterminado basado en el contenido. Puede ajustar el nivel de control parental en el sistema PSP™ para limitar la reproducción de software de un PSP™ game con un nivel más alto que el nivel establecido en el sistema PSP™. Para obtener más información, consulte el manual de instrucciones del sistema PSP™.

ULES-00011

Game © 2005 Ignition Entertainment Limited. Programas de biblioteca © 2003-2005 Sony Computer Entertainment Inc. con licencia exclusiva para Sony Computer Entertainment Europe. SOLO PARA USO PERSONAL. Se prohíbe la copia, adaptación, alquiler, préstamo, distribución, extracción, reventa, uso en salas de juegos, cobro por uso, emisión, exhibición pública y transmisión, acceso o uso por Internet, cable u otra tecnología de telecomunicaciones de este producto o cualquier marca comercial u obra con copyright que forme parte del mismo. Distribuido por Ignition Entertainment Limited. Desarrollado por Awesome Studios.

The communication of this product includes software developed by the NetBSD Foundation, Inc. and its contributors. For a complete list of contributors please see www.scei.co.jp/psp-license/pspnet.txt

SISTEMA DE CLASIFICACIÓN POR EDADES PEGI (CÓDIGO QUE REGULA LA INFORMACIÓN PANEUROPEA SOBRE JUEGOS).

El sistema de clasificación por edades PEGI protege a los menores de juegos inadecuados para su edad. TENGA EN CUENTA que no es un sistema de clasificación de dificultad del juego.

PEGI permitirá, tanto a los padres como a aquellos que compren juegos para niños, elegir los juegos que mejor se adapten a la edad del jugador al que van destinados. Dicha clasificación comprende dos partes. La primera parte es una clasificación por edades:



La segunda parte se compone de diferentes iconos que describen el contenido del juego. Según el juego, podría haber un número variable de dichos iconos. La clasificación por edades del juego refleja la intensidad de su contenido. Los iconos son los siguientes:



VIOLENCIA



LENGUAJE SOEZ



MIEDO



SEXO O
DESNUDEZ



DROGAS



DISCRIMINACIÓN

Para obtener más información, visite <http://www.pegi.info>

NIVEL DE CONTROL PARENTAL

Este juego está clasificado mediante el sistema PEGI. Los iconos de clasificación y de descripción de contenido se muestran en la caja del juego (excepto en aquellos lugares donde, por ley, sea aplicable otro sistema de clasificación). La correspondencia entre el sistema de clasificación PEGI y los Niveles de control parental es la siguiente:

NIVEL DE CONTROL PATERNO	CLASIFICACIÓN POR GRUPOS DE EDAD DE PEGI
9	18+
7	16+
5	12+
3	7+
2	3+

Mercury™

Archer Maclean's™

Inicio rápido - Resumen del juego

¡Pon a prueba tus habilidades controlando la inclinación de las gotas líquidas en un maremágnum de 72 niveles distribuidos en 6 mundos!

Se accede a los 6 mundos del juego por portales situados alrededor de una pantalla de datos principal. Cuando empiezas a jugar, únicamente Neon (el primer mundo) está abierto, porque es el mundo del tutorial. Con los sencillos niveles de este mundo irás aprendiendo a controlar la inclinación y a usar los colores, y conocerás la interacción básica de los objetos, así como otros aspectos del juego. Antes de acceder a los niveles más difíciles del mundo 2 y del resto de los mundos, hay que completar todos los niveles del tutorial.

Puedes cargar o guardar una partida casi a voluntad, lo que te permitirá ponerte rápidamente a jugar con Mercury desde el punto exacto donde lo dejaste la última vez. Pero cuidado, ¡es muy adictivo y el tiempo se te pasará volando!

Cada mundo está compuesto de 12 niveles divididos en 3 misiones con límite de tiempo, 3 de porcentaje y 3 de tareas, seguidas de 2 niveles combo y, finalmente, 1 nivel superior.

Para desbloquear el siguiente mundo debes completar todos los niveles del mundo en el que te encuentres.

Una vez completas un nivel, consigues una puntuación basada en el tiempo que te ha sobrado, el porcentaje de mercurio que has conservado y las tareas que has finalizado, con una bonificación de multiplicación aplicada al tipo de nivel y multiplicada por el mundo que has alcanzado. Las 5 mejores puntuaciones de cada nivel se guardan automáticamente.

Hay muchos niveles desbloqueables que se activan mejorando tu clasificación o avanzando en el juego. Pero cuidado, estos niveles ocultos tienen dificultad añadida y debes desplegar en ellos toda tu habilidad.

El modo de dos jugadores con WLAN te permite jugar en todos los niveles enfrentándote directamente a un amigo. Los dos compartís el mismo nivel y veis a vuestro contrincante como una gota semitransparente, lo cual os permitirá saber quién lleva la delantera. ¡Muy adictivo!

La función de comunicación de este producto incluye programas desarrollados por NetBSD Foundation, Inc. y sus colaboradores. Para consultar el listado completo de colaboradores, consulta la página web <http://www.scei.co.jp/psp-license/pspnet.txt>.

Resumen de los controles predeterminados

Mantén pulsado el botón SELECT (selección) para que aparezca la pantalla de ayuda dentro de un nivel. Controlar el juego es sencillo. Solo tienes que mover el pad analógico para 'inclinarse' los niveles y controlar el movimiento de las distintas gotas de color.

El juego tiene controles de cámara para ver, rotar la cámara, acercarla o alejarla y enfocar las gotas. Puedes usar estos controles para tener un primer plano de la gota principal o para alejar la vista y ver todas las gotas a la vez.

Para acercar o alejar la cámara usa los botones de dirección L y R; para girar a izquierda/derecha, el botón □ y el botón ○; y para mirar arriba o abajo, los botones △ o ×. Para enfocar la gota, usa el botón de dirección hacia la izquierda.

Pulsa el botón START (inicio) para detener la partida y ajustar las distintas opciones del juego, de control y de la cámara.

Pulsa el botón HOME (menú principal) para volver a la pantalla de menú principal PSP™.

Y ya está, ¡que disfrutes!



Índice

CONFIGURACIÓN	4
Memory Stick Duo™	4
Selección de idioma	4
CARACTERÍSTICAS WIRELESS	5
CONTROLES PREDETERMINADOS DEL JUEGO	5
Control de la inclinación	5
Pantalla de ayuda	5
LA CÁMARA DEL JUEGO	6
Vista y rotación de la cámara predeterminadas	6
Modos de la cámara	6
MENÚ PRINCIPAL	7
Nueva partida de un jugador	7
Partida de dos jugadores	7
Cargar una partida	7
Opciones	7
ESTRUCTURA DEL JUEGO	8
Menú de la pantalla de datos de los mundos	8
NEON, el primer mundo, Niveles del tutorial	8
Menú de selección de nivel	8
Resumen de la estructura de la selección de niveles	9
ESTRUCTURA DE LA SELECCIÓN DE NIVELES	10
EL SISTEMA DE PUNTUACIÓN	11
Cómo mejorar la puntuación	11
REGLAS PARA MEZCLAR COLORES	12
Ejemplos de mezcla de colores	12
CÓMO JUGAR UNA PARTIDA DE UN JUGADOR	13
Ventana de estado (un jugador)	13
Detener la partida dentro de un nivel	14
Menú de nivel terminado	14
Nivel no superado	14
Guardar una partida	14
CÓMO JUGAR UNA PARTIDA DE DOS JUGADORES	15
La ventana de estado en partidas de dos jugadores	15
Cómo configurar una partida de dos jugadores	16
Notas sobre las partidas de dos jugadores	16
Cómo ser anfitrión de una partida de dos jugadores	16
Cómo unirse a una partida de dos jugadores	17
OBJETOS Y ELEMENTOS DE LOS NIVELES	18
CRÉDITOS DE MERCURY	21
SOPORTE TÉCNICO	23

CONFIGURACIÓN

Configura tu sistema PSP™ siguiendo las indicaciones del manual de instrucciones. Enciende el sistema PSP™; el indicador POWER (alimentación) se iluminará en verde y aparecerá el menú principal. Pulsa el botón OPEN (abrir) para abrir la cubierta del disco. A continuación, introduce el disco de Archer Maclean's™ Mercury™ con la cara de la etiqueta hacia la parte posterior del sistema PSP™ y cierra bien la cubierta del disco.

Selecciona el icono  del menú principal y a continuación selecciona el icono de . Aparecerá una imagen del software. Selecciona la imagen y pulsa el botón  para comenzar a cargar.

NOTA IMPORTANTE: la información de este manual es correcta en el momento de su edición, pero podrían haberse introducido algunos cambios de poca relevancia en posteriores fases de desarrollo del producto. Todas las capturas de pantalla de este manual se corresponden con la versión en inglés del producto y podrían haberse incluido algunas pantallas previas a la finalización del producto que pueden diferir ligeramente de la versión final.

MEMORY STICK DUO™

Para guardar la configuración y tus avances en el juego, introduce una Memory Stick Duo™ en la ranura para Memory Stick Duo™ de la PSP™. Los datos de una partida guardada pueden cargarse desde la misma Memory Stick Duo™ o desde cualquier otra Memory Stick Duo™ que contenga datos de una partida guardada anterior.

Selección de idioma

Usa el botón de dirección hacia la izquierda o el botón de dirección hacia la derecha para seleccionar la bandera del idioma que quieres usar. Cuando lo hagas, todos los menús estarán en ese idioma.



Las opciones son:

- Inglés
- Francés
- Alemán
- Italiano
- Español



FUNCIONES INALÁMBRICAS (WLAN)

Los títulos de software que admiten funcionalidad inalámbrica (WLAN), permiten comunicar varios sistemas PSP™ entre sí, descargar datos y competir contra otros jugadores mediante una conexión a una red de área local inalámbrica (WLAN).

MODO INALÁMBRICO



El modo Inalámbrico es una función inalámbrica (WLAN) que permite a dos o más sistemas PSP™ comunicarse directamente entre sí.

MODO INFRAESTRUCTURA



El modo Infraestructura es una función inalámbrica (WLAN) que permite al sistema PSP™ conectarse a la red a través de un punto de acceso inalámbrico (WLAN) (sistema utilizado para conexiones inalámbricas). Para acceder a las funciones del modo Infraestructura, se requiere, entre otros, el contrato con un proveedor de acceso a internet, un dispositivo de red (como un router ADSL inalámbrico), un punto de acceso inalámbrico (WLAN) y un ordenador. Para más información o dudas sobre la instalación, consulte el manual de instrucciones del sistema PSP™.

GAME SHARING



Algunos títulos de software poseen la función Game Sharing, lo que permite al usuario compartir características de juego específicas con otros usuarios que no tengan un PSP™Game en su sistema PSP™.

NOTA: Mercury solo es compatible con el MODO AD HOC.

Controles predeterminados del juego

Puedes acceder a la pantalla de configuración de los controles seleccionando Opciones de control en el menú principal.

En esta pantalla se resumen todos los controles del juego y también qué colores primarios hay que combinar para formar colores secundarios. También es posible cambiar la configuración usando los botones hacia arriba o hacia abajo para mostrar configuraciones de control alternativas; para confirmar la nueva configuración, pulsa el botón X.



Control de la inclinación

Durante la partida, controlas el movimiento de la gota (o las gotas) de mercurio simplemente inclinando el escenario con el pad analógico. Cuanta más inclinación apliques al nivel, más rápido fluirá el mercurio. Es así de sencillo.

Pantalla de ayuda

Mantén pulsado el botón SELECT (selección) para ver la pantalla de ayuda dentro de cualquier nivel. Las pantallas de ayuda te muestran las reglas de mezcla de colores y te dan descripciones de los objetos que vas a encontrar durante la partida.

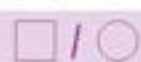
La cámara del juego

En general, la vista de la pantalla sigue a la gota principal mientras te mueves por el nivel. Puedes acercar o alejar la cámara y girar alrededor de la gota.

Habrás veces en que la gota principal se dividirá en muchas gotas más pequeñas, bien sea porque eso es lo que necesitas o porque has caído en una trampa. La cámara predeterminada alejará la vista para intentar que todas las gotas aparezcan en pantalla.

VISTA Y ROTACIÓN DE LA CÁMARA PREDETERMINADAS

Los botones de dirección **R / L**, los botones **○**, **□**, **△** y **×** controlan las siguientes opciones:



girar la cámara a la izquierda y derecha



eleva y baja la vista de la cámara

R / L

acercar y alejar la cámara

MODOS DE LA CÁMARA

El mando de dirección de la izquierda controla el modo de la cámara y lo que aparece en la vista, los botones de la derecha cambian la inclinación de la vista.

Botón de dirección hacia arriba /
botón de dirección hacia abajo :

activar el enfoque cercano de una sola gota
o el enfoque alejado de varias.

Botón de dirección hacia la izquierda /
Botón de dirección hacia la derecha :

alternar el 'enfoque' de la cámara entre cada
una de las gotas del escenario por separado.



Este icono aparece momentáneamente en pantalla cuando activas la cámara para que se vean todas las gotas del nivel, lo cual hace que la cámara se aleje para captar todas las gotas en la vista. La vista volverá a acercarse si las gotas se fusionan o si algunas se caen por el borde.



Este icono aparece momentáneamente en pantalla cuando seleccionas que la cámara se fije en una sola gota de mercurio. Puedes hacer que la vista vaya de unas gotas a otras usando el botón de dirección hacia la izquierda o botón de dirección hacia la derecha. Cuando tienes en vista una sola gota, puedes acercar mucho la cámara.

En este modo, las gotas que están aún en el nivel (pero fuera de la vista) aparecen indicadas por pequeñas flechas que apuntan al borde de la pantalla para que seas consciente de dónde están.

Menú principal



Nueva partida de un jugador

Cuando seleccionas PARTIDA NUEVA da comienzo una nueva partida para un jugador y se perderán progresos anteriores, datos de configuración o puntuaciones que haya en la memoria (que no se hayan guardado).

El juego te lleva a la pantalla de datos principal alrededor de la cual están los 6 portales que te conducen a los distintos mundos. Al principio solo está abierto un portal: el del mundo NEON. Neon es una zona de entrenamiento en la que aprenderás cómo seleccionar los niveles, tras lo cual pasarás por 12 niveles de poca dificultad donde se te introducirá a los conceptos básicos de inclinación, mezcla de colores y división, e interacción con objetos comunes del juego, como pigmentadoras para cambiar el color de las gotas, suelos móviles, puertas que se activan con interruptores y otros aspectos del juego.

Al principio tan solo se puede acceder al nivel más bajo de cada tipo; los demás estarán bloqueados, lo cual estará indicado por una cruz roja en cada uno de ellos. Tan solo podrás acceder a ellos a medida que vayas completando, por orden, los niveles más bajos.

Partida de dos jugadores

Con esta opción se configura una partida de dos jugadores con conexión WLAN. En este modo, dos personas compiten en el mismo nivel desde dos máquinas distintas. Cada jugador ve a su contrincante como una gota semitransparente, ¡así podrás saber quién está ganando, perdiendo o metiéndose en líos! Durante el modo de dos jugadores, el estado de la partida se mostrará a través de dos conjuntos de los niveles de Mercury que quedan y de las tareas finalizadas, pero únicamente un contador de tiempo, que es compartido.

Si deseas más información, consulta la sección especial de Dos jugadores que aparece más adelante en este manual.

Cargar una partida

Al seleccionar la opción Cargar partida, activarás la función de Guardar datos de PSP™, que te permitirá cargar una partida previamente guardada.

Opciones

Puedes acceder a él desde el menú principal y también desde el menú de pausa. En este menú puedes ajustar la configuración de la rotación de la cámara (90 grados, 45 grados o movimiento libre) y el volumen tanto de los efectos de sonido como de la música de fondo.

ESTRUCTURA DEL JUEGO

Menú de la pantalla de datos de los mundos

Mercury contiene 6 mundos de 12 niveles cada uno, lo que supone un total de 72 niveles. Estos mundos se presentan por orden de dificultad alrededor de la pantalla de datos del juego.

Verás la pantalla central al empezar una partida nueva y volverás aquí al salir de una pantalla de selección de nivel de un mundo o después de empezar una partida completamente nueva. La pantalla central muestra los portales de entrada de los 6 mundos. Si el portal está abierto, puedes entrar en la pantalla de selección de nivel que aparece en el mismo. Cada portal se abrirá solo cuando hayas completado los 12 niveles del mundo anterior. Cuando completes el duodécimo nivel de un mundo, se iniciará un breve vídeo y regresarás a la pantalla central de los mundos; allí verás el portal que lleva a los siguientes mundos.

Los nombres de los mundos son: - Neon (mundo de entrenamiento sencillo), Quartz, Aqua, Xero, Helios y Nano (el más difícil).

NEON, el primer mundo. Niveles del tutorial

Cuando empiezas una partida nueva, solo está disponible el portal de entrada en Neon, el mundo del tutorial. Los niveles de Neon son muy sencillos y te introducen en los aspectos básicos del juego, como la inclinación de los niveles, la mezcla de colores, las puertas y los interruptores activados por el color, los suelos que se desplazan y otras habilidades básicas de interacción con objetos que tendrás que aprender para sobrevivir en los niveles superiores y más difíciles de los mundos siguientes. Muchos niveles del tutorial pueden completarse en segundos, mientras que otros niveles más complicados pueden llevar bastante más tiempo.

Cada vez que empiezas un nivel, el juego te hace una pasada por el mismo para que te familiarices con su trazado.

Puedes saltarte esta parte e ir directamente al comienzo pulsando el botón $\times$. Sin embargo, en los niveles del tutorial verás instrucciones donde se te explica el límite de tiempo y cuál es tu principal objetivo.



Menú de selección de nivel

La pantalla ELEGIR NIVEL muestra un listado con los 12 niveles por cada mundo. Estos están divididos en 3 niveles de carrera, 3 de porcentaje, 3 de tareas y, después, 2 de combo y un nivel superior.



Empiezas por abajo y desbloqueas los niveles más altos al completar los inferiores. Los niveles bloqueados están marcados con una cruz roja. Usa los botones de dirección para moverte; no puedes desplazarte a los niveles bloqueados. Empieza un nivel con el botón $\times$; el botón $\triangle$ te llevará de vuelta a la pantalla central de los mundos.

Para completar el nivel superior, tendrás que completar todos los objetivos del nivel, además de enfrentarte con un nuevo objeto o función del juego; el grado de exigencia será alto. Cuando completes los niveles superiores, se mostrará un vídeo introductorio del mundo siguiente y regresarás a la pantalla central de los mundos, justo delante del nuevo portal desbloqueado.

Niveles de Carrera

En los niveles de carrera de lo que se trata básicamente es de completar el nivel lo más rápido posible antes de que se acabe el tiempo. Al iniciarse un nivel, se muestra el tiempo máximo y empieza siempre una cuenta atrás. 10 segundos antes de que el contador llegue a cero se emitirá un sonido de advertencia. En los niveles de carrera, no es tan importante preservar entera la gota como llegar cuanto antes al final; una gota más pequeña va más rápido, pero al perder mercurio también perderás puntos. El nivel se terminará si se agota el tiempo o si el volumen de mercurio que queda está por debajo del mínimo.

Niveles de Porcentaje

En los niveles de porcentaje tienes que conservar la mayor cantidad posible de mercurio. Presta atención al indicador de estado del nivel de mercurio, que muestra el límite del mercurio mínimo necesario para poder completar el nivel. Si el nivel de mercurio queda por debajo del mínimo, será imposible completar el nivel. El contador de tiempo es más amplio que en los niveles de carrera, porque aquí el objetivo principal es conservar la gota.

Niveles de Tareas

En los niveles de tareas hay cierto número de faros que tienen que activarse usando interruptores de color y otros mecanismos. Cuanto más avances en el juego, más enigmáticos se volverán estos niveles.

Niveles de Combo

Los niveles de combo combinan dos objetivos principales: carrera y porcentaje o porcentaje y tareas; y están diseñados para comprobar si has aprendido las habilidades de los niveles anteriores.

Niveles Superiores

Los niveles superiores combinan los tres objetivos. Al completar un nivel superior, se desbloquea el siguiente mundo.

A medida que se avance en el juego, los tiempos se hacen más ajustados, los niveles mínimos de mercurio aumentan y el número de tareas es mayor. Quien consiga completar el nivel superior del mundo 6, probablemente sea de otro planeta.

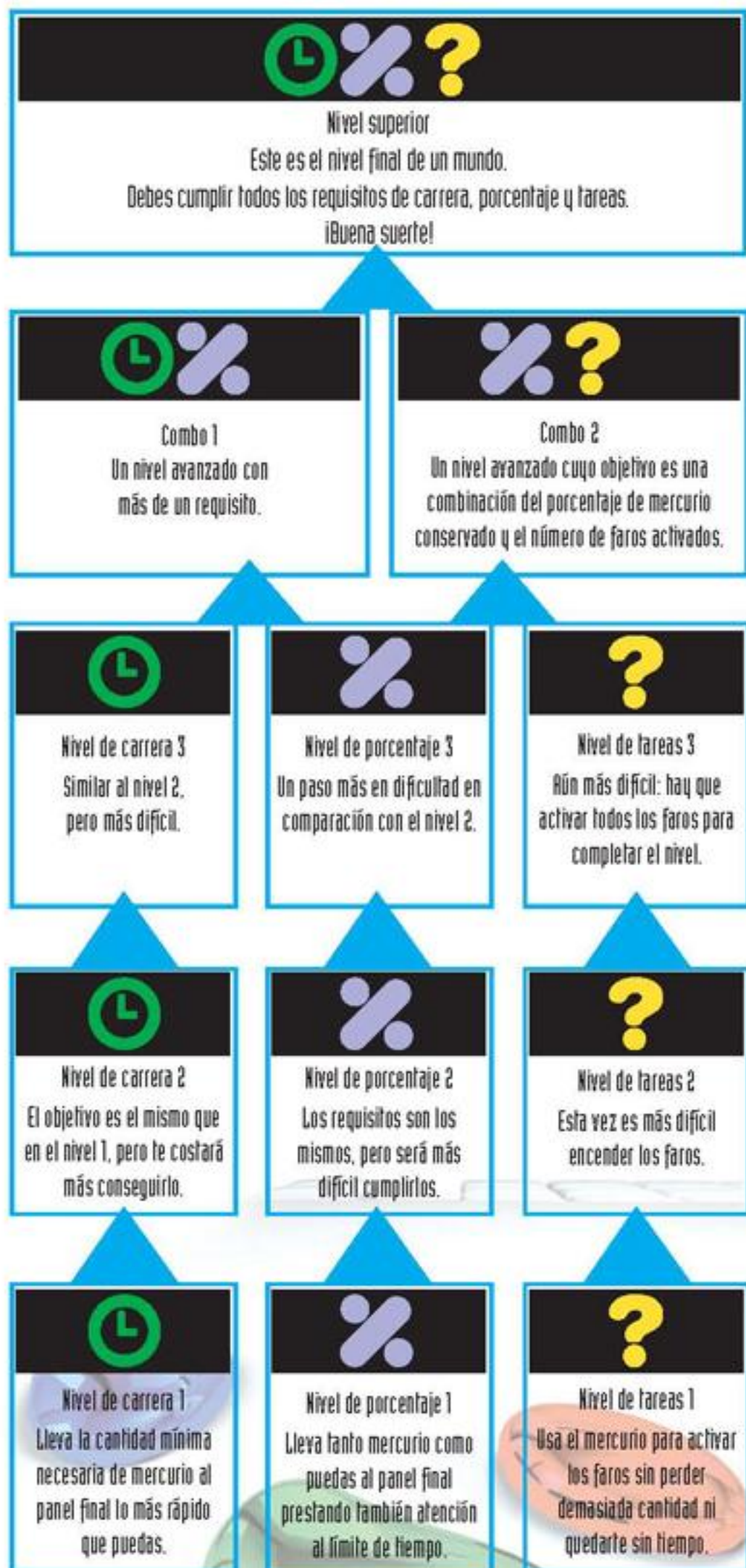
Objetivo básico de todos los niveles

El objetivo es conseguir hacer pasar por el nivel tanto mercurio como se pueda en el menor tiempo posible y por los medios que tengas a tu alcance, así como encender el faro final y todos los que sean precisos en el camino.

Algunos niveles terminan con un solo interruptor de color. En ellos tan solo se necesita llegar con una pequeña gota de mercurio para encender el faro final, siempre que el color de la gota sea el adecuado. Otros niveles tienen interruptores de presión que solo pueden activarse si llegas con una cierta cantidad de mercurio y si tocas el interruptor durante el tiempo suficiente para que se active el faro anejo. Si la gota principal no es suficientemente grande para activar por completo el interruptor de presión, entonces, las barras donde se cuenta el tiempo se detendrán antes de llegar al final.

En algunos niveles tienes que encender varios faros y lo puedes hacer en el orden de quieras. El nivel termina cuando todos los faros están encendidos.

Resumen de la estructura de la selección de niveles



El sistema de puntuación

Se te conceden puntos solo cuando has completado un nivel con éxito.

Cada uno de los 72 niveles tiene su propia tabla de puntuaciones más altas. Las puntuaciones obtenidas son propias de ese nivel y no se comparan con las de otros niveles superiores o inferiores. Hay muchos modos de maximizar la puntuación.

Las 72 tablas de puntuación se actualizan cada vez que guardas la partida, así que puedes desarrollar y mejorar tu historial de puntuación con el tiempo y desde la primera vez que empiezas a jugar.

Cuando comienzas a jugar, las primeras cuatro puntuaciones iniciales son los valores conseguidos por jugadores durante las pruebas de Mercurio, así que tendrás que ser bastante bueno para llegar al puesto más alto.

Esta puntuación numérica se basa en los tres tipos de objetivos principales de los niveles, que son el tiempo que no se ha usado (hasta una centésima de segundo), la cantidad de mercurio conservada (hasta el porcentaje más cercano) y el número de tareas se han completado (entre 1 y 5 faros encendidos). Hay también una bonificación de multiplicación dependiendo del número de nivel y de mundo.

La parte de la puntuación referida al tiempo consiste en la concesión de 100 puntos por cada segundo que no se haya usado, así que si el tiempo restante era de 10,9 segundos, la puntuación será de 1.090 puntos.

La parte de la puntuación referida al porcentaje es de 25 puntos por el porcentaje de mercurio que te queda al terminar. Así que el máximo que puedes conseguir es de 2.500 puntos si conservas el 100% de la cantidad con la que empezaste.

La parte de la puntuación referida a las tareas es de 500 puntos por cada faro activado, incluido el faro del final del nivel. La mayoría de los niveles tienen un solo faro, pero algunos de los más complicados tienen hasta 6, así que es posible conseguir 3.000 puntos si los activas todos.

La bonificación de multiplicación únicamente se aplica a la parte de la puntuación referida al objetivo específico del nivel. PERO en los niveles de combo o superiores, este multiplicador puede aplicarse a dos o más de las partes que componen la puntuación, puesto que en estos niveles tienes que concentrarte en dos o más objetivos, como el tiempo y el porcentaje. Así que si has completado un nivel de combo de tiempo y de porcentaje en el mundo 4 y te han quedado 18 segundos, un 60% del mercurio y has completado una tarea, podrías ganar $(18 \times 100 \times 4) + (60 \times 25 \times 4) + 500 = 13.700$.

Cómo mejorar la puntuación

Si la puntuación es suficientemente buena para estar entre los cinco primeros del nivel, la verás en la tabla correspondiente.

Aunque puedas pensar que lo has hecho excepcionalmente bien completando el nivel en un tiempo récord o conservando la mayor parte del mercurio y terminando todas las tareas, podría pasar que vieras tu puntuación en el 5.º lugar nada más y que las puntuaciones que están por encima sean mucho más altas, por lo que te preguntarás cómo hacer para mejorar tu puntuación.

Reglas para mezclar los colores

Para los fines del juego, el mercurio aparece plateado cuando está hecho de cualquier de las mezclas de los tres colores primarios: **rojo**, azul, y **verde**.

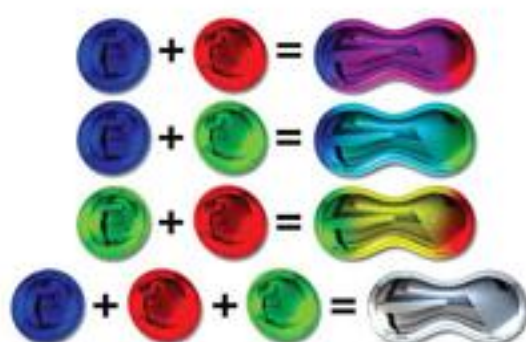
Cualquier combinación de mercurio azul, **rojo** y **verde** formará una gota plateada, independientemente de las cantidades con las que esté hecha la mezcla.

Cuando se mezclan gotas de distintos colores, se pierden los tonos originales y la gota adopta un nuevo color. La imagen siguiente explica lo que acabamos de decir.



Color primario

azul + rojo
azul + verde
verde + rojo
azul + rojo + verde



Color secundario

magenta
turquesa
amarillo
plateado

Ejemplos de mezcla de colores

- Si se mezcla una gota **roja** pequeña con una gota **verde** grande, la gota que resulte será de un **amarillo** puro y el tamaño coincidirá con la suma de las dos gotas.
- Si una gota **magenta** pequeña (hecha de azul y rojo) se mezcla con una gota **verde** grande, la gota resultante será **plateado**.



Cómo jugar una partida de un jugador

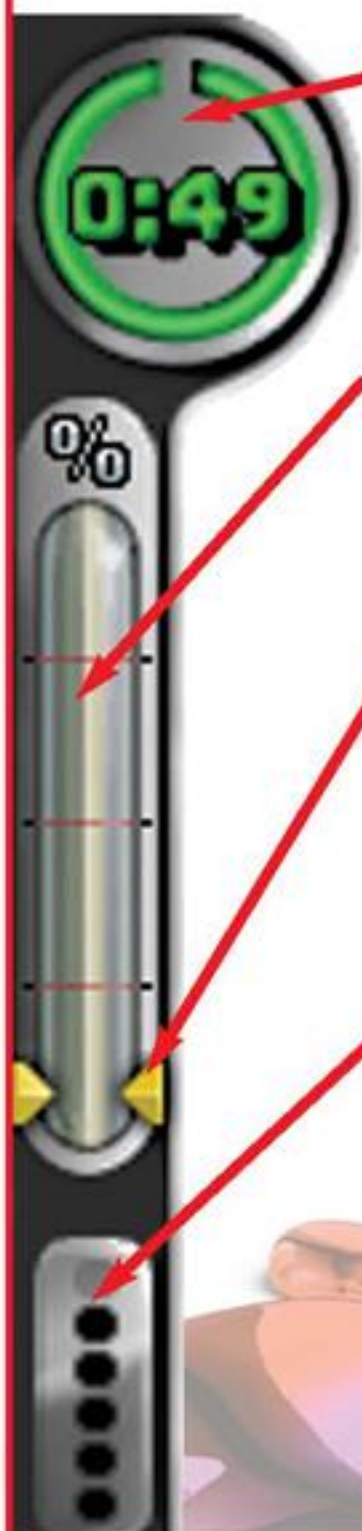
Al empezar cada nivel tendrás una cantidad de mercurio en un escenario. Con solo inclinar el escenario con el PAD ANALÓGICO hacia la izquierda, hacia la derecha, hacia arriba o hacia abajo el mercurio empezará a fluir.

Para complicar las cosas, aparecerán distintos objetos en los escenarios que facilitarán o entorpecerán tu avance y, a veces, tanto una cosa como la otra.

Aunque estos objetos puedan tener una apariencia visual distinta en cada mundo, su funcionalidad es la misma durante todo el juego.

Ventana de estado (un jugador)

Toda la información que necesitas del nivel se mostrará en esta zona de la izquierda de la pantalla.



Tiempo:

muestra el tiempo que queda para completar el nivel. Completa el nivel antes de que se agote el tiempo. En los últimos 10 segundos empezará a parpadear en rojo y emitirá un sonido de advertencia.

Nivel de mercurio:

este contador muestra cuánto mercurio tienes. El mercurio perdido o destruido lo hará bajar, aunque siempre empiezas con el 100%.

Porcentaje necesario:

en todos los niveles se exige mantener un cierto porcentaje de mercurio. El límite mínimo para sobrevivir viene fijado por las dos flechas amarillas del contador de mercurio. Si el nivel de mercurio cae por debajo del porcentaje exigido, será imposible terminar el nivel.

Faros de tarea:

en todos los niveles es necesario completar ciertas tareas para terminar el nivel. Al comienzo de cada nivel, el número de cajas negras indica cuántas tareas hay que completar para terminar el nivel. A medida que se completa cada tarea, las cajas negras se iluminan para informar del avance.

Detener la partida dentro de un nivel

Pulsa el botón START (inicio) en un nivel para abrir el menú de pausa. El menú de pausa permite tomarse un respiro del maremágnum de mercurio, pero también da acceso a distintas opciones del juego.



- Continuar el nivel después de un descanso
- Volver a empezar el nivel desde el principio mostrando la introducción al nivel y los detalles de las tareas otra vez
- Opciones de la cámara
- Opciones de control
- Cambiar el volumen del sonido
- Salir del nivel actual y volver a la selección de niveles

Menú de nivel terminado

Cuando se completa con éxito un nivel, aparece el menú de nivel terminado. En este menú tienes las siguientes opciones:



- Jugar el siguiente nivel
- Volver a jugar el mismo nivel
- Volver a la selección de niveles
- Guardar la partida

Nivel no superado

Si fracasas en un nivel, tendrás las siguientes opciones:



- Volver a intentar el nivel
- Volver a la pantalla Elegir nivel y seleccionar otro

Guardar una partida

Si quieres guardar el estado actual de la partida y todas las puntuaciones, selecciona esta opción y sigue las instrucciones que aparecerán en pantalla. La partida solo guarda el estado bloqueado o desbloqueado de los niveles completados, y no el progreso parcial de niveles individuales.

Cómo jugar una partida de dos jugadores

El objeto de una partida de dos jugadores es sencillo: terminar el nivel antes que el contrincante y antes de que se agote el tiempo.

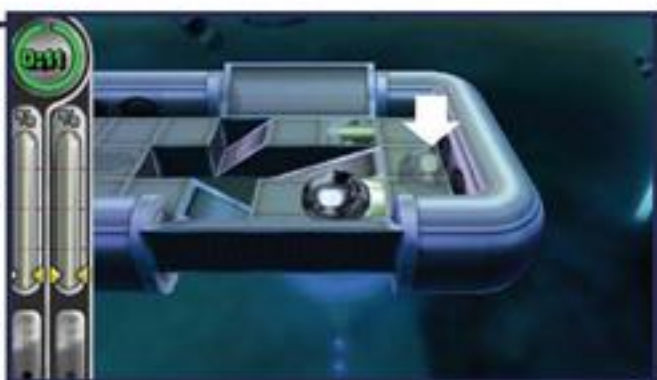
Si un jugador fracasa o pierde demasiado mercurio, el otro jugador gana automáticamente.

Los dos jugáis exactamente el mismo nivel, empezando a la vez y con el mismo tiempo inicial, porcentaje y tareas, tal y como se muestra en el indicador de estado de dos jugadores que aparece más abajo.

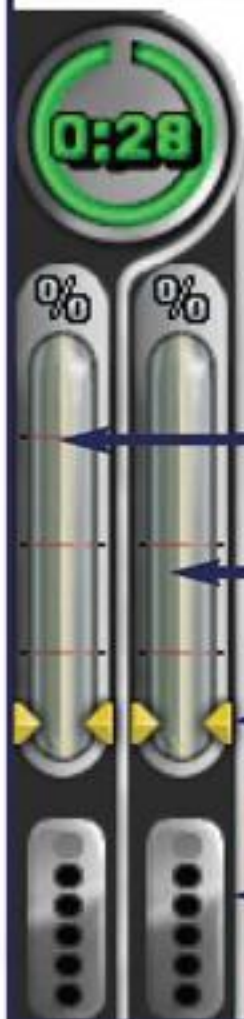
El mercurio del contrincante aparece indicado en tu pantalla por medio de una gota borrosa con una flecha encima, que muestra el color, tamaño y posición del adversario. Esto es muy útil cuando el oponente ha dividido su gota de mercurio en muchas gotas más pequeñas o para saber si tu contrincante ha sacrificado la mitad de su gota original para conseguir un poco más de velocidad.

Cualquiera de los jugadores puede elegir rendirse; si ambos jugadores deciden rendirse a la vez, habrá empate.

Cuando la partida esté ganada, perdida o empatada, el cliente tiene que esperar mientras el anfitrión decide si quiere jugar otro nivel o volver a empezar el actual.



La ventana de estado en partidas de dos jugadores



La ventana de estado de las partidas de dos jugadores es ligeramente distinta a la versión del modo de un jugador. Los dos jugadores comparten el mismo nivel y la cuenta atrás, así como los requisitos de porcentaje y tareas. Sin embargo, hay dos indicadores, uno al lado del otro, para que ambos jugadores podáis saber rápidamente a quién le queda más mercurio y quién ha completado más tareas. Así siempre es posible descubrir la estrategia del contrincante.

Tu información sobre la cantidad de mercurio restante y la barra de tareas realizadas, abajo (a la izquierda)

Información del contrincante sobre la cantidad de mercurio que le queda y las tareas que ha completado (a la derecha)

Dado que ambos jugadores están en el mismo nivel, las flechas amarillas que señalan el porcentaje mínimo exigido estarán en el mismo lugar.

El total de faros de tarea será el mismo para ambos jugadores.

Cómo configurar una partida de dos jugadores

- Antes de empezar una partida multijugador, asegúrate de que el interruptor WLAN de PSP™ está en posición de encendido. Si el interruptor WLAN no está en la posición de encendido, no podrás ni empezar ni unirse a una partida de dos jugadores.
- Nota sobre el rendimiento de la red: si el cliente percibe cortes o vibraciones en los menús durante una partida de dos jugadores, podría haber problemas del rendimiento de la red. Si se dan estas circunstancias, se recomienda acercar más las sistemas PSP™ y despejar las obstrucciones que pueda haber entre ellas.

Notas sobre las partidas de dos jugadores

- No se puede acceder al menú de pausa mientras se muestra el vídeo introductorio del nivel ni durante la sincronización de red.
- Si cualquiera de los jugadores percibe cortes en el movimiento de la gota fantasma del contrincante, esto denota problemas del rendimiento de la red. Si se dan estas circunstancias, se recomienda acercar más las sistemas PSP™ y despejar las obstrucciones que pueda haber entre ellas.
- Al elegir la opción 'Abandonar', los dos jugadores se DESCONECTARÁN de la partida y volverán al menú de inicio.

Cómo ser anfitrión de una partida de dos jugadores

Lo primero que hay que hacer para empezar una partida multijugador es introducir el nombre que quieres usar. Usa el botón de dirección hacia la IZQUIERDA o el botón de dirección hacia la DERECHA para seleccionar el carácter que quieres cambiar y, después, pulsa el botón de dirección hacia ARRIBA o hacia ABAJO para cambiarlo.



Un jugador puede elegir Empezar partida en red (anfitrión) o Unirse a partida en red (cliente).

El jugador que empieza una partida tiene que esperar a que alguien se una a ella. Si el anfitrión elige rechazar a un cliente que intenta unirse, el anfitrión vuelve al estado de "Esperando a que el jugador se una" y el cliente, a la lista de partidas empezadas.



Una vez que el anfitrión acepta a un cliente, las dos sistemas PSP™ se conectan una a la otra. Si este proceso falla, acerca más las sistemas PSP™.

El anfitrión elegirá entonces qué mundo y qué nivel jugar. Ambos jugadores podrán ver en sus pantallas la puntuación actual. Tu puntuación aparece a la izquierda en blanco y la de tu oponente, a la derecha en rojo.



Cuando el anfitrión elige un nivel, dicho nivel se carga y comienza la partida.

NOTA: los niveles disponibles para la partida de dos jugadores son los mismos que para la partida de un jugador del anfitrión; así que si deseas tener más niveles disponibles para jugar, quizás quieras cargar primero una partida.

Cómo unirse a una partida de dos jugadores

Lo primero que hay que hacer para empezar una partida multijugador es introducir el nombre que quieres usar. Usa el botón de dirección hacia la IZQUIERDA o el botón de dirección hacia la DERECHA para seleccionar el carácter que quieres cambiar y, después, pulsa el botón de dirección hacia ARRIBA o hacia ABAJO para cambiarlo.



Si eliges unirse a una partida, Mercury, buscará las partidas que hayan iniciado otros jugadores y te mostrará una lista con las que haya disponibles, indicándote el nombre elegido por el anfitrión y el porcentaje de juego que se haya completado y, por tanto, el número de niveles disponibles para la partida de dos jugadores.

Elige la partida a la que quieres unirse y pulsa el botón X para confirmar. Tendrás que esperar a que el anfitrión acepte o rechace tu petición.



Si el anfitrión acepta tu petición de unirse a la partida, deberás esperar a que seleccione el nivel que vais a jugar. Después, empezará la partida de dos jugadores.

Si el anfitrión elige rechazar a un cliente que intenta unirse, el anfitrión vuelve al estado de "Esperando a que el jugador se una" y el cliente, a la lista de partidas empezadas.

Objetos y elementos de los niveles



Interruptor de color

Activa el interruptor de color moviendo mercurio del mismo color hasta él. El interruptor estará conectado por medio de líneas de flujo a una puerta cercana o a otro dispositivo, que se activará a su vez. Estos interruptores pueden ser de distintos colores, también plateados.



Faro

Se enciende cuando se completa con éxito una tarea. Son claramente visibles porque destacan por encima de los detalles que los rodean. Se activan por medio de interruptores de color o de presión que están conectados a ellos por líneas de flujo.



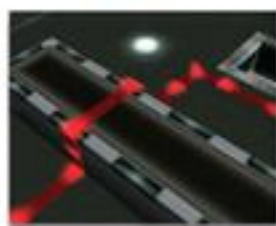
Interruptor de presión

Solo se activan cuando se lleva hasta ellos una cantidad determinada de mercurio. Al contacto con el mercurio, las líneas en forma de flecha se iluminan una tras otra. Si no tienes suficiente mercurio, las líneas se detendrán a mitad de camino. También tienes que mantener la gota sobre el interruptor hasta que todas las líneas en forma de flecha se iluminen.



Pigmentadora

Si haces pasar una gota de mercurio por este aparato, cambiará su color para adoptar el del tubo de pintura.



Líneas de flujo

Estas líneas de corriente conectan los interruptores y otros elementos entre sí para que puedas saber cómo están unidos unos objetos a otros. Su animación se muestra a diferentes velocidades dependiendo de si están activos o no.



Transmisor de flujo

Estos aparatos aparecen en pares y con ellos se activan objetos distantes que están demasiado lejos para poder conectarse mediante una línea de flujo normal. Cuando se activan, giran y lanzan un rayo de energía a la unidad receptora para activar un elemento cercano. Debes observar adónde apuntan en caso de que la unidad receptora se encuentre fuera de vista.



Puerta filtro

Solo puede atravesarla mercurio del mismo color que el filtro de la puerta.





Puerta

Permite el acceso a nuevas zonas del escenario, pero se abren y se cierran dependiendo de interruptores cercanos o están programadas para abrirse y cerrarse a intervalos regulares. Algunas puertas se abren o se cierran dependiendo de la inclinación del propio nivel.



Plataforma

Se mueven entre dos zonas de un nivel que no estén conectadas y pueden usarse para transportar mercurio.



Destructor

Los destructores ejecutan movimientos de presión hacia abajo a intervalos regulares y, si quedas atrapado en uno, tu gota quedará desparramada por toda el área cercana o incluso se caerá del escenario. Ten mucho cuidado cuando tengas que pasar cerca de este aparato.



Pala de arrastre

Aunque sean lentos, son tan dañinos como el destructor. Pueden tirar tu bola de mercurio fuera del escenario o empujarla hacia los mercoidianos.



Stan

Este personajillo deambula de forma predeterminada y se detiene para cambiar de dirección cuando encuentra obstáculos, incluido el mercurio. Stan siempre gira a la derecha cuando tiene el paso bloqueado. Así que puedes persuadirle para que rueda hacia interruptores y otros aparatos donde no querrías que llegara tu mercurio.



Molinete

Hay distintos molinetes que o bien se mueven describiendo ángulos fijos o giran alrededor de su eje, dependiendo de cómo los empujes.



Rotor

Parecido a los molinetes, con la excepción de que solo pueden girar 90 grados cada vez y normalmente deben ser activados con interruptores cercanos o transmisores de flujo.



Inversor de gravedad

Este aparato está inactivo hasta que te acercas a él. Cuando se activa aparece a la vista y empuja hacia arriba las gotas de mercurio cercanas invirtiendo el campo de gravedad de la zona. Puedes usarlo para lanzar el mercurio por encima de paredes o de huecos del escenario, pero si te quedas en el medio de ellos pueden hacer que el mercurio se adhiera a la parte inferior de las plataformas. Cuando pasa esto, no solo se invierte la gravedad sino también los controles de inclinación.



Escalera de Jacob

Son aparatos altamente energéticos, cargados con millones de voltios de electricidad. Si te acercas demasiado a ellos, vaporizarán el mercurio hasta extinguirlo. Son aparatos bastante horribles, pero siempre hay modos de evitarlos una vez que conoces cómo se comportan.



Mercoidiano

A este ser pequeño y desagradable le gusta comer mercurio. Si te acercas demasiado a un mercoidiano, corres el riesgo de recibir un mordisco y perder parte del mercurio.



Punto levadizo

Este punto puede usarse para llegar a zonas inaccesibles del escenario. Se baja dejando caer un poco de mercurio en el pequeño recipiente inferior. A veces necesitarás recuperar el mercurio que has usado para bajar el punto, porque podrías necesitarlo más tarde.



Elevador

Se usa para transportar el mercurio a distintos pisos del escenario; puede activarse con un interruptor.



Transportador

Mueve el mercurio debajo de uno de estos aparatos para que lo transporte gradualmente a otra zona del nivel, que podría ser inaccesible con los medios normales. Algunos transportadores son de una sola dirección. Así que asegúrate de que vas al sitio adecuado antes de decidirte a usarlo.



Tubo aspirador

Los tubos aspiradores a veces están fijos y otras se mueven en grandes círculos. Si te acercas demasiado a la entrada del embudo, serás absorbido gradualmente, atravesarás un tubo aspirador y serás expulsado por el lado opuesto. ¡Estos aparatos pueden ser útiles o peligrosos! Tendrás que averiguarlo cuando te encuentres con ellos.



Créditos de Mercury

Idea y dirección

Archer Maclean

Investigación y desarrollo

Jeb Mayers

Mark Webster

Equipo de programación

Jeb Mayers (jefe de Investigación y
Desarrollo)

Ed Bradley (codificador principal)

Ade Smith

Fred O'Rourke

Rich Turnbull

Ste Butcher

Mark Webster

Kieren Bloomfield

Morris Butler

Gordon Hayes

Steve Jones

Gareth Thomas

Diseño y efectos especiales

Drew Northcott (jefe de diseño)

Bela Lund (diseñador principal)

Chris Sharpley

Dan McCaul

Nina Simeone

John Moss

Rev Wicks

Rich Hancock

Norm Chung

Mark Antony

Antonio Flores

Desarrollo de herramientas

Fred O'Rourke (jefe de herramientas)

Dave Spencer

Mark Webster

Morris Butler

Ade Smith

Producción

Rob Palfreman (productor)

Graeme Monk

Codificación de sonido

Gordon Hayes

Jeb Mayers

Ade Smith

Música y efectos especiales

John Hancock

Diseño artístico

Archer Maclean

Neil Wigfield

Rich Hancock

Testeo

Dave Newson

Steve Chimes

Mike Watt

Soporte de hardware

Mike Watt

Agradecimientos especiales adicionales

SN Systems

Phil Camp

Andy Beveridge

Martin Day

Matt Bush

Alex Cavanagh

Bernard James

David Spencer

Nathan Lance

Tom Davies

Badgers (Andrew)

Bev Souter

Linda Maizie

Darren Vine

Nick Williams

Créditos de Mercury

Michael, Tim and Hannah Northcott.

The Reindeer

John and Linda

Nick and Sarah

Rod and Helen

PJ and Helsey

The Flying Baguette

Otto, por su amabilidad

Equipo de apoyo femenino

Sylvie

Liz

Magali

Wendy

Justine

Anne-Marie

Matilda

Sue,

Joanne

Kate

Heather

Emma

Equipo de Ignition Entertainment

Dirección ejecutiva

Vijay Chadha

Dirección de marketing

Greg Baverstock

Dirección de desarrollo

Jim Phillpot

Diseño de manuales y cajas

Kelly-ann Styles

Responsable de producto

Peter Rollinson

Dirección técnica

Danny Bailey

Administración

Richard Cooke

Ismail Essack

Responsable de producto europeo

Manoj Kumar

Responsable comercial en Reino Unido

Simon Insull

Director comercial internacional

Phu Tien

Director de operaciones

Joy Sreeraman

Ignition USA

Ellen Fuog, Ken Gratz

Jeff Hill, Michael Korajda

Ignition Japan

Haz Takeshita

Agradecimientos a SCEE

Sarah McDonnell

Sergio Moreira

Christian Slater

Mike Havallierou

Lionel Lemarie

Caspar Sawyer

James Russell

Jason Page

George Bain

Paul Holman

Zeno Colaco

Rikki Prince

Markus Glanzer

Soporte técnico

REINO UNIDO y Servicios Técnicos para Europa:

E-mail: support@ignitionent.com

Teléfono: 44 (0) 1992 703963

Dirección postal: 168-172 Brooker Road, Waltham Abbey, Essex, EN9 1JH, UK.

Sitios web:

www.ignitionent.com

www.awesome.uk.com

Garantía de Ignition Entertainment Ltd, limited:

Ignition Entertainment Ltd, garantiza al comprador original que el medio en el que este programa informático fue duplicado está libre de defectos en el material y mano de obra por un periodo de 90 días a partir de la fecha de compra. Si dentro de este periodo de garantía de 90 días ocurriese un fallo, el producto defectuoso será canjeado sin coste adicional. Por favor, conserve la prueba de compra original o una fotocopia que indique la fecha de la compra para cualquier cambio dentro del tiempo de garantía. Para canjear el producto, devuélvalo junto con el envase original con el que fue adquirido. En el caso de que no pudiera obtener el cambio a través del vendedor, por favor, contacte con Ignition Entertainment Ltd. Para obtener ayuda del soporte técnico diríjase a support@ignitionent.com o al teléfono 44 1992 703963.

Esta garantía no es aplicable si el producto se ha deteriorado por el uso y desgaste normal. Esta garantía no se aplicará y quedará anulada si el defecto en el software de Ignition Entertainment Ltd, ha sido debido al uso irracional, el abuso o el descuido. Esta garantía se incluye en lugar de otras garantías y ninguna otra representación ni reclamación de cualquier tipo serán vinculantes, como tampoco Ignition Entertainment Ltd, tendrá obligaciones al respecto. Cualquier garantía aplicable a este software, incluyendo las garantías de comercialización y adaptabilidad para una determinada finalidad, están limitadas a un periodo de noventa (90) días, como se ha descrito anteriormente. Bajo ningún concepto Ignition Entertainment Ltd, será responsable de cualquier daño importante, especial, accidental como resultado de pertenencia, uso o mal funcionamiento de este software de Ignition Entertainment Ltd.

Editado por Ignition Entertainment Ltd, 168-172 Brooker Road, Waltham Abbey, Essex, EN9 1JH, UK.

CUSTOMER SERVICE NUMBERS

Australia *(Calls charged at local rate)	1300 365 911*
Belgique/België/Belgien Tarif appel local / Lokale kosten	011 516 406
Česká republika Po - Pa 9:00 - 17:00 Sony Czech Tarifováno dle platných telefonních sazeb. Pro další informace a případnou další pomoc kontaktujte prosím www.playstation.sony.cz nebo volejte telefonní číslo +420 222 884 111	222 864 111
Danmark support@dk.playstation.com Man-fredag 18-21; Lør-søndag 18-21	70 12 7013
Deutschland *(0,12 Euro/minute) Montag bis Freitag 10.00 bis 20.0	01805 766 977*
Ελλάδα *Εθνική Χρέωση	801 11 92000*
España Tarifa nacional	902 102 102
France Prix d'un appel local - ouvert du lundi au samedi	0820 31 32 33
Ireland All calls charged at National Rate	0818 365065
Israel	09 971170
Italia Lun/Ven 8:00 - 18:30 e Sab 8:00 - 13:00: 11,88 centesimi di euro + IVA al minuto Festivi: 4,75 centesimi di euro + IVA al minuto. Telefoni cellulari secondo il piano tariffario prescelto	199 116 266
Malta Local Rate	23 436300
Nederland Interlokale kosten. Gesprekken kunnen voor trainingsdoeleinden worden opgenomen	0495 574 817
New Zealand National Rate	09 415 2447
Norge 0,55 NOK i startavgift og deretter 0,39 NOK pr. Minutt support@no.playstation.com Man-fredag 15-21; Lør-søndag 12-15	81 55 09 70
Österreich *(0,116 Euro/Minute)	0820 44 45 40*
Россия	+7 (095) 238-3632
Portugal *Serviço de Atendimento ao Consumidor/Serviço Técnico	707 23 23 10*
Suisse/Schweiz/Svizzera Tarif appel national / Nationaler Tarif / Tariffa Nazionale	0848 84 00 85
Suomi 0,79 Euro/min + pvm fi-hotline@nordiskfilm.com maanantai - perjantai 15-21	0600 411 911
Sverige support@se.playstation.com Mån-Fre 15-21, Lör-söndag 12-15	08 587 822 25
UK National rate. Calls may be recorded for training purposes	08705 99 88 77

Please call these Customer Service Numbers only for PSP™ Hardware Support.